口袋迷的1001问

口袋妖怪特训营!

2007



口袋迷

POKéMON FAN

电子天下 增刊

tanglangxia扫描制作



口袋迷必备的豪华收藏
口袋妖怪
迷你玩具典藏本
Pokemon Kids Collection
口袋
迷你玩具典藏
随刊附送
口袋游戏音乐大精选CD
超值定价
24元
Thank you!
ポケモンキッズ
10th
1000
种以上收录
口袋迷
POKEMON FAN
口袋周边中最人气的系列玩具
1996–2007
十一年款款珍藏
千种以上全收录
上市热卖中
火热接受邮购中
邮购请注明“口袋玩具”
邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮编：100011 电话：010 64472177 / 64472180 免收邮资



口袋迷的1001问

口袋妖怪特训营！2007

这本专辑我们已经准备很久，从《口袋迷》受到广大读者喜爱的那天起，作为最有人气并成为招牌栏目的“口袋百问”，我们一直希望能够将其整理编辑成册，创作一本真正实用且成为口袋迷们从初级到高级成长的必备书籍。其起点和高度甚至超过《口袋迷》。这里将收录所有有关口袋系列的相关知识重点，包括游戏、手办模型、动画、漫画、电影、卡片等等，你想知道的关于口袋妖怪的内容本书都将收录。我们除了将以前《口袋迷》的栏目部分内容经过重新整理和修订外，80%以上的问题都是全新的，经过了大量作者认真仔细的研究和整理，将这些能够让广大口袋玩家收益的文字实现在本书内，涉及问题多达1400种以上。我们希望本书能成为帮助你更好的体会口袋妖怪乐趣的宝典。



CONTENTS

口袋妖怪的历史 —— 003

GBC/NGC篇 —— 015

GBA上篇 —— 035

GBA下篇 —— 097

NDS上篇 —— 157

NDS下篇 —— 175

口袋战术 —— 197

遗传培养 —— 229

影视漫画 —— 253

模拟联机、金手指修改 —— 263

玩具、卡片、周边 —— 281

选美、战斗塔、战报 —— 293

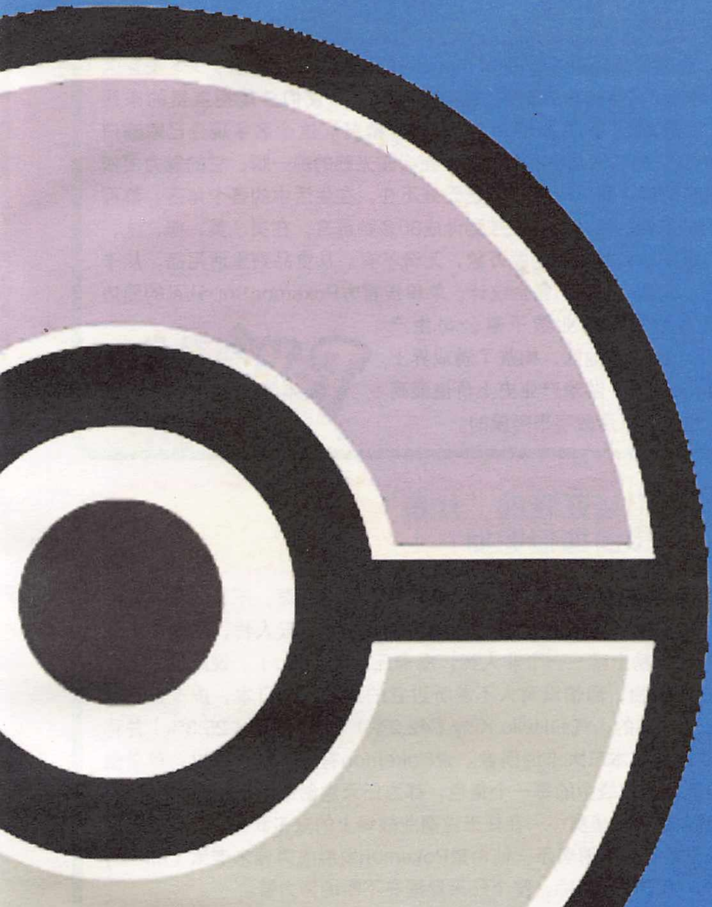
口袋妖怪特训营

黑新出刊增字（2007）第5号

当代黑龙江研究所 主办
电子天下杂志社 编辑出版
社址：哈尔滨南岗区鞍山街28号
北京工作站：北京东区安外邮局75号信箱
邮编：10011

国际统一刊号：ISSN 1672-8866
国内统一刊号：CN23-1527/TN
广告许可证：京海工商广字第1500号
邮发代号：80-315
订阅：全国各地邮局
定价：18元

tanglangxia扫描制作



第一部分
口袋妖怪历史

收录39个问题

什么是口袋妖怪？为什么叫这个名字？它的魅力何在？

Pokemon（口袋妖怪，也叫口袋怪兽,即pocket monster的缩写，日文为ポケットモンスター）。田尻智在谈到"PokeMon"名字的由来时说,童年的时候小朋友们总是把宝贵的东西藏在口袋里，"口袋妖怪"就是献给小朋友们最宝贵的小精灵。这个名字现今已家喻户晓，“Pokemon”与“Nintendo”的名气几乎不分伯仲，在崭露光芒的那一瞬，它的魅力便如闪电般传播到世界各地。短短两年之间，Pokemon已无处不在。在生活中的各个角落，都可以找到Pokemon的踪迹。口袋妖怪的游戏、动漫被翻译成30多种语言，在美、英、德、法、中等六十多个国家发行。口袋周边商品更是包罗万象，无奇不有。从食品到生活用品，从卡片到模型，再到文具、服装、装饰……据不完全统计，单单被官方Pokemon中心认可的周边商品就达近万种，全球共有数百种行业数千家公司生产Pokemon的商品，遍及上千个国家和地区，构筑了游戏界上最庞大的周边神话。Pokemon成为了游戏产业史上价值最高的品牌，它所创造的价值，也是难以用数字来衡量的。

皮卡丘这一口袋妖怪的“代表”在人们心目中的地位如何？



Pokemon跨越了明显的年龄、性别和文化的界限，不论任何人都能喜欢上它。1999年美国时代周刊评选出年度十大风云人物，在其中高居第二名的，是榜上唯一一个非人类，皮卡丘（Pikachu）。说起这只可爱的黄色电气宠物，恐怕没有人不曾听过它的大名。在日本，皮卡丘在玩家心中以25.1%的人气和Hello Kitty（42.2%）、哆啦A梦（25.3%）并称为最受欢迎的日本三大卡通偶像。说Pokemon有魔力毫不为过，单单是这只皮卡丘，便吸引了多少玩家，口袋中的每一个角色，都为任天堂创造了无限的商机。

GBA、NDS、NGC、赛尔达、马里奥……在任天堂商业战场上的众多武器中，口袋妖怪占有举足轻重的地位。任天堂社长山内博表示，他希望Pokemon发展成为像米老鼠（Mickey Mouse）一样的业界常青树，为了这个目标，整个任天堂都在不断地努力着。

口袋妖怪的游戏内容是什么？



游戏的背景大致是：在现代社会中，并存着人类和口袋妖怪。人类与它们和谐相处，并且有许多和口袋妖怪有关的职业,像培育师、训练师等。口袋妖怪们平时可以被缩小收入一个叫做精灵球的球内，被训练师带在身上或放在口袋中，"口袋妖怪"因此得名。故事的主角是一名口袋妖怪训练师,以成为一名最好的训练师为目标,踏上了与其他训练师切磋战斗的奋斗之路。路途中发生了各种有趣的事情，主角也认识了许多好朋友，他们一起在走在努力成为优秀训练师的路上。除了完成游戏的情节外，玩家还需要同时完成图鉴的收集、口袋妖怪的培养、隐藏要素的挖掘等，也正是这些要素才使得口袋妖怪游戏长盛不衰。

口袋妖怪一共发售了多少游戏？

根据机种分类如下：

Game boy：口袋妖怪红、口袋妖怪绿、口袋妖怪蓝、口袋妖怪黄。

Nintendo 64：口袋妖怪竞技场、口袋妖怪竞技场2、口袋妖怪金银竞技场、口袋妖怪即可拍；你好皮卡丘。

Game boy color：口袋妖怪金、口袋妖怪银、口袋妖怪水晶、口袋妖怪弹珠台、口袋妖怪卡片GB、口袋妖怪卡片GB2、口袋妖怪方块。

Game Cube：口袋妖怪XD、口袋妖怪宝石竞技场1/2、口袋妖怪整理箱子宝石版、口袋妖怪频道。

Game boy advance：口袋妖怪红宝石、口袋妖怪蓝宝石、口袋妖怪火红、口袋妖怪叶绿、口袋妖怪绿宝石、口袋妖怪不可思议的迷宫红色救助队。

Nintendo DS：口袋妖怪冲刺、口袋妖怪益智方块、口袋妖怪不可思议的迷宫蓝色救助队、口袋妖怪巡逻警备队、口袋妖怪钻石、口袋妖怪珍珠、口袋妖怪不可思议的迷宫时间探险队、口袋妖怪不可思议的迷宫黑暗探险队。

Nintendo Wii：口袋妖怪对战革命。

第一款口袋妖怪游戏是什么时候发行的？开发了多少年？为什么需要开发那么多时间？

1996年2月27日星期二。开发了将近6年。

按照任天堂的原计划，口袋妖怪红/绿发售时间应该在1991年末。但由于作者田尻太缺乏商业游戏的开发经验尤其是RPG游戏的开发。对150只口袋妖怪的设定（不包括梦幻）、对通讯线的使用方式等方面大量消耗时间，中途还遇到了人员调动、资金困难等诸多难题。众多复杂因素使口袋妖怪难产。

游戏的主要开发人员有哪些？当初遇到了什么困难？田尻是如何度过资金难关的呢？

主要有：田尻智（游戏的设计与监督）、川口孝司（法务方面的监督）、石原恒和（游戏的开发）。

《口袋妖怪》诞生时，正值任天堂最苦难的时刻。由于当时任天堂两面三刀的经营作风导致索尼（Sony）脱离任天堂并自主研发了PS（PlayStaion）主机，而“圣龙传说”事件又使史克威尔（Square）携带《最终幻想7》转向索尼，任天堂因为光盘易被盗版而继续走卡带的老路，而索尼立刻以丰富的软件占领了整个市场。任天堂的SFC（Super Famicom）英华褪尽，N64（64位Nintendo主机）尚未风行，一向顶着半边天的Gameboy由于在技术上已经严重落后而频频遭受抨击，该主机上软件种类正在急剧递减。在美国，《芝加哥论坛报》等媒体公开宣称“GB应该被扔进垃圾桶。在日本也有同样论调，《FAMITSU》两位女主编曾互相打赌，猜测GB和世嘉的GG（在当时已经几乎没有软件支持）哪一款主机将更早退出历史舞台。任天堂为了挽回颓势曾开发了一款采用3D立体眼镜的Vitual Boy，却由于技术不成熟遭到惨败……

GB软件预订发售表上也仅剩下了五款软件，当时外界已经纷纷认定GB甚至任天堂将退出历史的舞台，印象最深的是当时日本第一的游戏杂志《Fami通》的两女将渡边美纪与依莎贝拉永野打赌GB和GG到底谁先从软件预售表上消失的逸闻，掌机的衰微可见一斑！广大厂商争上三十二位主机的船，早已忘却了那个曾为他们创造过大量利润的小玩意儿。

田尻智通过给任天堂甚至给世嘉开发其他游戏，比如《耀西的蛋》使资金得到落实。



作者从一开始就决定用宝贝球来装口袋妖怪的吗？

不是，一开始作者决定用胶囊来装。因为胶囊和作者小时候的生活息息相关。但后来遇到了版权的问题，只能改用球。因为“球妖怪”的名字不太雅观，于是经过讨论改成了“口袋妖怪”。

口袋妖怪红/绿首次出货量是多少？那么作者希望的出货量是多少？

红版12万，绿版11.5万，总计23.5万。

作者希望的是年内突破百万。最终达到200万。

这也相差太远了吧，为什么被作者看好的游戏仅仅只有20万的出货量？

因为当时正是任天堂的低迷时期。GB已经面临推出历史舞台，以华丽声光为主的PS之流抢占市场。人们不可能去关注只有8位过时主机上出的新游戏，各大游戏店也不看好口袋妖怪。

那么，口袋妖怪是如何突破的呢？

口袋妖怪突破的功劳应该算在漫画的头上。当时，儿童月刊杂志《Korokoro Comic》的副主编久保雅一看好口袋妖怪，并在别册上连载的穴久保幸作的漫画《口袋妖怪不可思议的皮皮》（就是我们熟悉的《皮皮传》）。在杂志原本的人气和漫画本身幽默可爱特点的交叉下，口袋妖怪拥有了不小的粉丝群。后来，该漫画由别册转到了正刊。口袋妖怪游戏的销售量也基本稳定在8～10万/月。

即便如此，还是和百万相差甚远啊？

在漫画稳定了人气后，发生了“梦幻”事件。该事件恰倒好处地发挥了口袋妖怪通信交换收集的特点，直接促使口袋妖怪成为怪物级软件。同时,每个版本“参加活动赠送口袋妖怪”的骗钱大法也被传承了下来，成为任天堂赚钱赚人气的有利武器。

原作本身是没有梦幻的吗？那超梦的存在该如何解释？

连负责开发的石原也不知道梦幻的存在。



一种解释就是在梦幻和超梦中，作者选择了造型更加华丽的超梦充当最终BOSS，而虽然梦幻没有成为150只口袋妖怪中的一员，超梦的图鉴介绍还是得到了保留。也有一种解释是任天堂为了活动特地留下的，但多数人同意前一种观点。

梦幻是怎么保留在游戏里的？梦幻又是怎么流传开的呢？

设计梦幻的森本茂树偷偷把梦幻存储在DEBUG用程序的记忆空间里。该程序在测试完毕后就全部删除，而森本是在删除后才加入梦幻的，所以没有被人发现。

由于孩子们游戏时的一些不寻常举动，比如在通讯过程中就拔掉数据线，诱发了梦幻图鉴打开的BUG，梦幻得以出现。

任天堂是如何处理梦幻事件的呢？后来梦幻如何发放给大家？

任天堂封杀了梦幻出现的所有条件，使梦幻濒临“灭绝”。（梦幻的图鉴里写着“濒临灭绝”，难道这是一种暗示？）

任天堂决定把梦幻作为活动的礼物送给孩子们。

把梦幻作为礼物的设想最早是谁提出的？活动是任天堂举办的吗？

田尻智。

不是，活动是由儿童月刊杂志《Korokoro Comic》举办的。

活动具体如何进行呢？举办了多少次？送出多少只梦幻？梦幻事件对口袋妖怪产生了哪些影响？



只要把杂志所附带的明信片寄回编辑部，就有可以参加抽奖（和口袋迷抽奖很像呢）。中奖的人把游戏卡带寄到编辑部，编辑部输入梦幻数据后再把卡换给孩子们。第一次的参与人数超出想象中人数的10倍多，达到了78000人。由于人气旺盛，3个月后又举办了一次该活动，并且提高了中奖人数。第2次活动参与者大概有80000人。除此之外，后来在一次玩具展销会上,他们还现场把梦幻交换给到场的孩子们。三次共送出梦幻达到800多只。

口袋妖怪游戏的产量逐渐彪升，在发售7个月后达到了100万销量。

口袋妖怪蓝版是为了纪念百万销量所推出的吗？

《Korokoro Comic》确实写着“为了纪念口袋妖怪游戏突破百万销量，决定发售蓝版”，但策划蓝版却远早于这个时候。田尻打算在游戏发售到一定程度的时候发售蓝版，纪念突破百万销量可以说是顺水推舟。

蓝版剧情基本和前作一致啊，作者对蓝版的销路放心吗？后来任天堂是如何同意发售蓝版的呢？

不但是任天堂，即便是田尻和石原，也不认为蓝版能热卖。后者甚至打算手工焊接ROM赠送给用户当礼品。

任天堂授权让小学馆发售蓝版。这个消息对于小学馆来说应该是很吃惊的。但在久保的坚持下，小学馆高层还是批准了发售蓝版。

小学馆预计能卖出多少份？实际卖出多少份？

预计20～30万份，实际60万份。

口袋妖怪动画最早是谁提出的？在什么样的背景下提出？

久保雅一，时间是96年8月。当时梦幻热还未退去，而且漫画版口袋妖怪已经成为人气漫画。久保认为动画能进一步爆发出口袋妖怪的无穷魅力。

任天堂和GAME FREAK对此持什么态度？作者田尻对此怎么想？

任天堂多数人员认为动画的制作会产生很多意想不到的负面影响，导致动画失败的因素也有很多。当时口袋妖怪游戏的销量还尚未达成100万，一旦动画失败，给游戏带来的影响是无法弥补的。GAME FREAK也有类似想法，因为动画的影响力实在太大，尤其是对GAME FREAK的影响。

田尻表示如果要制作动画请先玩游戏。他的意思是希望动画不要偏离的游戏的世界观。

最后动画是如何决定制作的呢？

最大的功劳在于久保的游说。久保不辞辛苦地对任天堂、CREATURES、GAME FREAK进行游说，最后在CREATURES、GAME FREAK相继同意后，任天堂经过开会，批准了动画的制作。

口袋妖怪动画版为什么选择皮卡丘为主角？为什么制作者的设定中，只有火箭队的喵喵可以说话？



制作者认为，如果选用游戏中的三主角之一，那么另外两只主角的粉丝们都会觉得很可惜。为了避免这种情况的发生，制作者决定让三主角全部出现（于是小智相继收复了妙蛙种子、小火龙和杰尼龟）。关于主角，制作者首先想到了可爱的胖丁和皮皮，但又觉得这两只PM比较难以体现动画的世界观。于是，他们想到了在《Korokoro Comic》漫画人物调查榜上排名第一的皮卡丘。

制作方首先就主角皮卡丘是否能说话展开过讨论。最后他们一致同意了皮卡丘不能说话的观点。理由是：口袋妖怪本身属于动物比较好，如果皮卡丘能够说话，一定程度上抹杀了皮卡丘可爱的动物形象。后来制作方让火箭队的喵喵说话，本意是为了体现口袋妖怪其实是可以说话的，但很多观众质疑为什么只有喵喵可以说话。权衡下制作方在动画71集《喵喵之歌》中解释了喵喵可以说话的原因。

第一集动画的首映会是什么时候在哪里举办的？口袋妖怪动画的收视率如何？

1997年3月28日在东京都千代田区一之桥如水会馆里（这名字好拗口的说）。首映式的成功直接带动了动画的发展。首日10.2%，后稳定在15%左右。即使到了城都联盟，也仍有将近10%的收视率。

中国最早是由什么引进口袋妖怪的？神奇宝贝、宠物小精灵、口袋妖怪究竟哪个是正规译名？

最早是由台湾的博英社引进的，同期香港也开始播放动画版口袋妖怪。之后由中国国际电视总公司引入大陆。

神奇宝贝是台湾官方的译名，宠物小精灵是香港的译名，口袋妖怪是通俗的直译。大陆引进动画时沿用了台湾官方的译名。

POKEMON的全称是POCKET MONSTER，那么神奇宝贝的全称如何翻译呢？

看过动画的人应该知道，全称是“神奇的口袋中的宝贝”，虽然觉得有点牵强。

《超梦的逆袭》最早是什么时候公映的？票房如何？

1998年7月18日。86亿日圆。

口袋妖怪除了日本最早进入什么国家呢？

美国。

美国也是遵循日本游戏——动画的路线吗？听说皮卡丘在全美卡通形象评比中取得了好名次？

不是，美国首先在1998年9月播放了动画版口袋妖怪。因为之前就有很多美国人关注过3D龙事件，因此口袋妖怪已经有了一定人气。同月,美国首先播放了剧场版《超梦的逆袭》。当然，剧场版经过了严格的修改，使之符合美国的风格。9月末，经过动画累计了许多人气，游戏开始正式发售。是的，第15名。虽然在我们看来还远远不够……



勇吉拉侵权事件是怎么回事？

当时很有名气的超能力表演名人尤里·盖亚提起公诉，他表示口袋妖怪中的勇吉拉侵犯了他的名字和独创的念力汤勺。但毕竟人是没有超能力的，最后以尤里撤诉为结局。

万字符事件又是怎么回事?

口袋妖怪的一张卡片上，出现了被认为是原德国纳粹党党徽上的符号，它一直被人们所禁忌。其实，任天堂已经在美版口袋妖怪卡中做了修改了符号，但是还有很多美人买到了没有经过修改的日版。最终，任天堂被迫修改了所有的该卡片符号。

能否介绍一下第一部口袋作品《口袋妖怪红、绿版》?



口袋妖怪红/绿发售于1996年2月27日，是口袋妖怪系列的开山之作（海外版为口袋妖怪红/蓝）。故事讲述了在一个未知的地点，未知的时间。一位叫小智的男孩，为了得到全部的口袋妖怪而开始了自己的旅程。在冒险中除了沿途收服各种各样的妖怪之外，还要进行道馆挑战，得到徽章固定自己的基础和训练家的地位。拿到全部徽章之后，可以挑战实力更加强大的四天王，与其同自己青梅竹马的宿敌。邪恶是存在于任何一款游戏的，口袋妖怪也不例外，在冒险途中主角担当起打败邪恶组织火箭队来拯救口袋妖怪的重任。无数的打斗同时也训练了自己的口袋妖怪，通过等级提升来进化得到更强的力量。游戏剧情完成之后，仍然可以进行后期的捕捉，训练来收集图签。本作共有151种妖怪，收集向来是口袋妖怪最大玩点之一，在通过捕捉，与朋友交换通信，甚至是参加现实世界举办的一些活动得到全图签，大大提升了游戏的乐趣，是游戏史上所没有的。

同样是GB平台上的口袋妖怪黄版又有什么不同呢?



1998年9月21日发行的口袋妖怪黄是继红/绿之后的第二作，是一部与大家熟悉的动画版口袋妖怪有无数联系的一作。本作的主角仍是小智,主角妖怪由原来的三选一变成了仅有的一只皮卡丘，且会像动画里一样跟在主角身边跑来跑去。大家熟悉的动画角色武藏和小次郎也会在本作乱入，使用的妖怪也与动画版苟同。本作的剧情建立在红/绿基础上没有太大变化，一些分之剧情可以

可以让玩家得到前作的三只主角妖怪，并对于一些妖怪出现地点稍做改变，方便了玩家与前作通信收集图签的兴趣。除此之外本作初次增加了亲密度之说。在玩家饲养的皮卡丘身上可以感受到它与玩家之间的感觉。通过玩家与皮卡丘的相处，皮卡丘会表现出悲哀，呆板，高兴等众多可爱表情，这是后期的口袋妖怪游戏所没有的。

1999年12月21日GBC上的口袋妖怪金银有什么改进吗?



《口袋妖怪金银》将口袋妖怪从GB平台过渡到了GBC，画面也由黑白变为了彩色。故事背景改变，一个叫金/银的男孩（根据玩家的设定）在一个叫成都的地区开始了自己的冒险旅程。主角妖怪依然为三选一，但却是完全不同的新妖怪。图签也由原来的151种变为了251种。在通过进化，道馆挑战，对抗邪恶组织，四大天王之外，还能进入旧版的地图继续冒险，最后还能挑战前作的主角小智。本作增加了时间系统，分为黑夜与白昼，根据时间的不同，妖怪的出现率也截然不同，使捕捉和收集更增一步难度与乐趣。依然延续旧作的捕捉，升级，通信，进化，本作添加了生蛋系统，部分口袋妖怪是需要两只口袋妖怪生蛋获得的。珍惜的妖怪捕捉之上，本作加了闪光妖怪，此类妖怪的颜色与普通妖怪不同，且登场的时候会有一圈金星闪烁，出现率非常低，是每个玩家都渴望得到的珍惜品种。

金/银相对红/绿/黄来说，画面有了不小的进步，剧情和隐藏要素也大大增多，增加了第二张地图，是之后的口袋系列所无法超越的。

口袋妖怪水晶算是金银的资料篇吗?



《口袋妖怪水晶》在2000年12月24日发售，也就是在GBC即将告终的年代时推出的。水晶版继承黄版再次弥补了金/银的不足，巩固了口袋妖怪的地位。水晶与金/银的故事背景大致相同，故事以神兽水君为线索，展开了冒险。本作在捕捉方面更加的完善了收集的乐趣。玩家除了在特定的时间，事件中得到珍惜的妖怪之外，甚至要通过手机通信功能来收集。另外本作初次加入了男女主角系统，使玩家更能依照自己的喜欢去开始游戏。口袋妖怪病毒，每周事件等系统也 在本作初出矛头，是后期GBA时代所不能比拟的。本作的妖怪在登场时增加了一个可爱的登场动作，让玩家倍感亲切。

为了达成对战的乐趣，本作还添加了手机连线对战，让玩家可以挑战更多强大的对手，是之前从来没有过的突破。比起金/银，水晶的新要素与隐藏要素非常之多，绝对是口袋玩家必入手收藏的一作。水晶的地位在某些方面来说达到了口袋妖怪的最高点，绝对值得体验。

作为GBA平台上口袋游戏第一作，《口袋妖怪红、蓝宝石》有什么质的飞跃？



发行于2002年11月21日的红宝石/蓝宝石，首先是主角、故事背景全部更换，妖怪由原来的251种增加到386种，除了依旧延续的参加活动获得妖怪之外，本作还增加了E-Card刷卡收集方式。更多的进化方式增加了收集图签的难度。游戏过程中增加了秘密基地，选美，战斗塔，双打系统，性格修正等众多因素。游戏的场景足以令人心旷神怡，下雨的野外，飘着烟灰的火山，踏过沙滩留下的脚印，骑车跳跃的山丘无疑让众多玩家动心。动听的音乐，新颖的画面，丰富的分支剧情奠定了口袋妖怪史上的又一经典之作。自发售以来，红宝石/蓝宝石的销量始终高高在上，这点已经证明了一切。

那么复刻口袋红绿的《口袋妖怪火红、叶绿》是不是就差劲多了呢？

自然不会。本作于2004年1月29日发售，虽是旧作的复刻版，但画面比起红宝石/蓝宝石有过之而无不及。剧情方面与红/绿大致相同，主角妖怪依然是妙娃种子、小火龙、杰尼龟三只，但在游戏后期，却加入了全新的剧情，岛屿1-3让玩家耳目一些，通关之后，更可以去4-7岛，在参加了现实的活动之后还可以到8-9岛捕捉珍惜神兽。主角方面除了原作的小智，增加了一位可爱的女主角，劲敌依然是小茂，让无数玩家重温经典。本作除了添加了水晶时期的定点教学方式，让不少口袋妖怪完善了自己丰富的战斗能力之外。在图签收集和捕捉上也基本完善了红宝石/蓝宝石的不足，四作放在一起，通过通信，进化，E-Card等众多方式，基本能入手超过380种之多的妖怪。绝对值得入手的回顾经典作，不容错过。

同样身为资料篇的《口袋妖怪绿宝石》有什么特色？

发售日期在GBA末期，也就是2004年9月16日的绿宝石再一次像黄版，水晶版一样为口袋妖怪玩家完善了一个梦。本作剧情与红宝石/蓝宝石基本相同，但通过剧情可以得到原本只有分版才能得到的红蓝主神兽。游戏中添加的战斗动画，使游戏观赏性大大提升。另外口袋妖怪登场动作回归，让众多玩家倍感亲切。通关之后的战斗边疆比起前作的战斗塔更是让人惊心动魄，无数的冒险，迷宫都在本作出现。更多的地点，类似火红/叶绿时期的神兽岛屿也包括其中，最大的看点，就是本作出现了捕捉151号梦幻的岛屿。可玩性非常的高。由于作为结尾之作，本作的妖怪捕捉上添加了部分金银时期的老版本的妖怪，免去了E-card通信的麻烦，让玩家能够松一口气，终于能得到更多的珍惜妖怪，完成386图签。

本作无疑是口袋妖怪GBA最经典，最完善的一作。游戏后期的战斗系统也达到了史无前例的最难点，喜欢挑战自己的玩家，此作必定要入手。

那么最新《口袋妖怪珍珠钻石》应该可以说是口袋正统作品的巅峰了？



目前看来的确如此！2006年9月28日，经过四年漫长的等待，口袋妖怪珍珠钻石终于正式上市了！任天堂没有让众玩家失望，口袋妖怪珍珠/钻石无疑让口袋系列更上一个高点。本作除了剧情，主角全部更新之外，妖怪也由386种达到了493种。更加强大的神兽，更多丰富的战术一一登场。之前众多玩家盼望的妖怪散步，黑夜白昼，摇树，定点教学等一一回归。特别时间才能捕捉的妖怪，更多的捕捉方法如剧情，通信，时间等让玩家惊喜的同时也增加了头痛。一周目的剧情比起历代的游戏都只能用一个字来讲，长。本作不会再有之前的几小时通关的情况发生，丰富的剧情，隐藏与分之任务大大加强了游戏的玩点。另外此作增加了Wifi通信与对战系统，全世界的玩家都能一起通信交换对战。以前让玩家苦求的各种珍惜道具，也可以通过地底挖掘来得到，真是让玩家耳目一新。

第二部分
GBC/NGC篇

收录72个问题

我是新手，能否推荐口袋妖怪游戏各个时期的经典之作？

任天堂公司有个不成文的“习惯”，就是每次在几部口袋大作之后总是要来个“总结性”的版本，因此最值得玩的也就是它们：

游戏平台	游戏名称	主要特点
GB	口袋妖怪黄	唯一以皮卡丘为主角的口袋掌机游戏
GBC	口袋妖怪水晶	集合金银版的优点，添加了许多隐藏因素
N64	口袋妖怪竞技场2	第一部三维的口袋妖怪作品
其他	口袋妖怪卡片2	最热门的策略型口袋游戏
GBA	口袋妖怪绿宝石	结合了红蓝宝石优点并引入新的剧情的大作
NGC	暗黑洛基亚	口袋妖怪3D和作战方面的最强作品
NDS	口袋珍珠钻石	销量超500万的颠峰之作

卡车的秘密是什么？

GB版的口袋·红/黄/蓝/绿中，码头的卡车据说藏有秘密！得到冲浪后（不许用金手指，只能从别的版传一只会“砍树”的精灵，继续玩，玩到拿到冲浪）去码头，到海上冲浪，到卡车前或后面，用HM.04怪力推车，就会有梦幻出现？（这个“卡车”在GBA版同样存在，，如果是火红/叶绿版，不能打完火系会馆才去码头！）但据我所知，卡车是真的存在，而推车就只是“传闻”了……

我玩口袋妖怪黄已到达第二个会馆，但之前我没收皮皮，在学闪光之前能否还能收到，烦请您告诉我。

可以，皮皮数量是无限的，只要再回来月见山就可以遇见，但是几率还是随机的。

盔甲超梦是怎么回事，有得抓吗？

没有，那是被火箭队用机器控制的超梦，是在电影和模型才有的造型，游戏中是没有的。

口袋黄版如何得到会冲浪的皮卡丘？

要得到冲浪皮卡丘,你需要到日本获得相应的原码输入游戏卡带（老任每次都是这样,汗），不过国内的玩家可以把随便一只精灵放在队伍的第一位，然后输入以下代码：015463D1

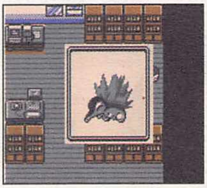
013973D1，就得到了一只可以用来滑浪的皮卡丘啦。把它带到有狩猎场的那个市镇，下面的海滩有间小屋，里面可以玩黄版的秘密小游戏--比卡丘冲浪，比比看谁的得分高吧。



口袋红绿蓝版的三神鸟为何在捕捉时抛出球会后显示“无法正确命中口袋妖怪”，应该怎么办？

这几个版本中的神鸟和GBA版捕捉过程有所不同,你需要将它的血降低并让它出于异常状态（中毒、麻痹、冻僵等）才行，然后抛出精灵球,一旦没有出现“无法正确命中口袋妖怪”这句话，那就一定会捕捉到！比GBA版的捕捉更简单。

金银版如何在游戏开始时得到3个主角精灵？



这是广为流传的秘籍中为数不多的可用绝技之一，原理和复制大法相同，金银版通用，但不能用于水晶版。游戏开始时，在进入博士的门前存档，然后任意选择3只主角精灵中的1只，按博士的要求去拿吉利蛋和图鉴，回来后博士的助手会给你精灵球，去第二个城市，途中随便抓一只精灵，并到达PC中心，打开电脑，将你选择的主角精灵存入电脑，之后切换邮箱，此时系统会要求你存档，选择“是”，在二次确认的中途（例如中文版是在“存档”的“档”字刚出现时）立刻关机，再次开机后会发现主角仍然在博士家门口，而PC中心的电脑中主角兽依然存在！找博士继续索要另一只精灵吧，如法炮制2次后就能得到全部的3只主角了。

无限复制道具和pm的秘籍是什么？

这是金银版的另外一个好用的秘籍。首先主人公身上要带有一只以上的精灵（蛋不算）。然后到精灵中心里打开电脑，进入精灵箱的界面，先转换其中一个箱，存下你想复制的精灵，如果想复制道具，就让它带上道具。存好以后就单击B键退回前一步的界面（不要关闭电脑），然后再转换另一个箱（不能转换同一个箱），当转换好以后，就会显现出一个存字（这时你要马上把电源关掉，不能让它把文字显示完，不然会以失败告终）。然后再打开电源进入游戏，就会发现先前存下的精灵还带在身上，再打开电脑进入精灵箱，里面有那只复制好的精灵等着你来取，这样就大功告成了。

听说可以利用捉虫大会复制精灵，是不是真的？

第三个非常实用的秘籍！在参加捉虫大会时，身上携带的部分精灵会交给守门人看管，这

时如果使用飞天术移动场景，则会发生携带精灵和托管精灵的混乱，利用游戏的这个bug的确可以实现多种用途，下面逐一介绍：

1、精灵复制法：准备6只精灵，排头必须会飞天，记住，第2只精灵被复制种类，第6只被复制招式、能力、ID号。把要复制的道具放在第6只身上，从右边门(36号路)参加捉虫大会，进去后遇一只野生精灵，逃跑，立即出门，选NO再次进入会场，立即飞天逃走，这时身上会有6只精灵，把第2–6只精灵放入电脑，去下边门(35号路)，进去后不要跟任何人讲话，不要按Select键,一直走到右边门，这时有人问你，选NO会到会场，再立即出门，选YES结束比赛,结果得到一只种类为第2只，能力、招式、ID号为第6只，带着第6只身上的道具的新精灵！不过是这只精灵在战斗时会有BUG（进化后参加战斗会升到100级），其解决方法有：①直接放到饲养屋会变成跟第6只一模一样的精灵。②吃一颗升级糖，再放到饲养屋，之后进化(不能用通信进化)可以完全消除战斗中的BUG。

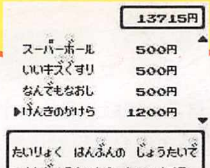
2、精灵配招法：方法同上，因为第2只精灵被复制出来时能够保留第6只精灵的绝招，所以可以用此法给第2只精灵配第6只精灵的招式。

3、发光精灵法：捉虫大会复制法同样也可以复制出发光精灵，只要把第6只精灵换成发光精灵，则复制出来的精灵为闪光型的精灵2。

口袋金有没有第3张地图？如果有！怎样去？

只有两张地图，第3张的传说大概是源自于得到全部徽章后可以去山洞和最终的Boss决斗吧。

如何买到打折物品？



在34号路登记ヨウイチ的电话，他会不时打电话给你,然后到百货公司7楼,有人卖比其他地方便宜的道具.一开始只能买一些普通的打折物品,随着次数的增加,可以买到更厉害的货物!

水晶版中的大力甲虫我总是抓不到，图鉴上也没有显示？

因为No.214大力甲虫在水晶版分布非常特殊！就只有在42号路的三棵果树的右上方角落处才有，必须在晚上用剪切的技能进入，在右上方摇树才能得到，有很多呢。但奇怪的是，同一条道路上其它的树并没有大力甲虫，这种设置在其它口袋妖怪版本是从所未有的。

另外由于是需要摇树才得到的，所以图鉴分布上不能显示。

我想问问口袋妖怪银版中的希鲁夫公司和第二个地图上的收音塔的2楼怎么上？那里有人守着！还有连通黄金城左右两边的地道怎么进？

这些都是需要发生相应的剧情后才能进去的。希鲁夫公司要完成铃塔事件后才能上，黄金城的地铁则要在通关后用皮皮木偶从小女孩处换得车票后方能通行，收音塔的2楼无法上去。

水晶版抓凤凰和洛基亚的顺序似乎和金银版不同？

的确是这样，由于三圣兽事件的加入，水晶版捕捉神兽的条件要复杂得多，凤凰和洛基亚要在游戏第一次通关后才能捕捉。首先必须抓住四处逃跑的雷皇、炎帝，并在完成解救广播塔的任务后，到铃塔发生事件，抓住水君（不会逃走）；其次要在通关后，带上三圣兽到日比市PC中心和男孩对话，并从老爷爷那里得到安闲铃，才能进入铃塔顶层捕捉凤凰；最后在卡比兽所在那个城市从老人手中得到银羽毛，再到漩涡岛捕捉诺基亚。金银版则简单得多，只要记住抓获的顺序，金版是先抓凤凰后才能抓洛基亚，而银版刚好相反。

神秘老人事件的发生需要什么条件 ？



发生的条件是：通关，身上带有4000个以上的游戏币，每逢周六或周三在黄金市游戏中心门口，就会遇见神秘老人，他会卖给你游戏中最强且平时买不到的招式机器——十万伏特、喷射火焰、冷冻光束!

黄金安侬是怎么回事？

黄金安侬是传说，但不是凭空想象出来的，而是有一定的“渊源”。金银版引入了闪光精灵的新要素，因此就有了闪光安侬的捕捉，正常的安侬由26个英文字母构成，而闪光的安侬只有字母“I”和“V”两种，这是由闪光精灵的数值限制决定的，即便用金手指，也无法改变,即其他字母不可能出现闪光的品种！这样一共有28种安侬，所谓的第29种黄金安侬是不存在的。到了宝石版,这种情况又有所改变，在原来26种字母的基础上又增加了“？”和“！”两种标点符号安侬，而闪光安侬也不再受“I”和“V”两种字母的限制，全部28种安侬都有各自的闪光型。这样从数量来看，闪光和正常的安侬各有28种。此外，进入图鉴的安侬的形状决定于你第一次遇到安侬的型号。

如何看精灵是不是闪光型的？闪光精灵出现的几率有多大？

看是不是闪光精灵只要看它图鉴的性别旁是否有三颗星即可，如果有，即是闪光型。闪光

精灵的个体值通式是[0/8][X][10][10][10]，X=2、3、6、7、10、11、14、15的其中一个。也就是说，理论上发光精灵的出现率不足万分之一（简直比圣兽还稀罕）！



口袋水晶的红鳞有什么用？

水晶中红色鳞片可以拿去爷爷家换学习装置，在游戏中可以得到的数量不止一个，慢慢收集吧。

皮丘如何进化为皮卡丘？

通常情况下人们是不会这么做的，因为皮卡丘比皮丘得来容易得多。不过如果是要遗传另当别论，你可以通过提升皮丘的亲密度来达到进化的目的。同样的道理小迷唇、小电兽等也是要通过亲密度进化。

金银版中精灵的特殊进化、获得方式有哪些？

一共有4种方式，其对应的精灵分别是：

1、通讯进化：	
->	No.065胡地：由No.064勇吉拉通信后进化
->	No.068 怪力：由No.067豪力通信后进化
->	No.094 耿鬼：由No.093鬼斯通通信后进化
->	No.076 隆隆岩：由No.075隆隆石通信后进化
->	No.230海马王：由No.116海刺龙带着龙鳞通信进化
->	No.199呆兽王：由No.079呆呆兽带上王者之印通信后进化
->	No.212 钢铁螳螂：由No.123飞天螳螂带上磁铁通信后进化
->	No.186蚊香蛙王：由No.060蚊香蛙带上王者之印通信进化
->	No.233 三维龙2：由No.137三维龙带上神奇盒子通信后进化
->	No.208 钢铁蛇：由No.095大岩蛇带上升级卡通信后进化

2、亲密度进化：	
->	No.176波克奇可：由No.175波克比亲密度到一定程度时进化
->	No.169黑蝙蝠：由No.042大嘴蝠亲密度到一定程度时进化
->	No.197 暗精灵：由No.133伊贝亲密度到一程度时夜晚进化
->	No.196光精灵：由No.133伊贝亲密度到一程度时白天进化
->	No.242 快乐蛋：由No.113吉利蛋亲密度到一定程度时进化

3、其它方式进化：			
	->		No.107 艾比郎：当No.236 20级时，若攻击力 < 防御力进化
	->		No.106 沙瓦狼：当No.236 20级时，若攻击力 > 防御力进化
	->		No.237卡波郎：当No.236 20级时，若攻击力 = 防御力进化

4、生蛋得到：	
	No.172 皮丘：公母两只皮卡丘或者皮卡丘＋百变怪所生
	No.173 皮：公母两只皮皮或者皮皮＋百变怪所生
	No.174胖胖丁：公母两只胖丁或者胖丁＋百变怪所生
	No.238大眼妹：公母两只迷唇姊或者迷唇姊＋百变怪所生
	No.239电击小子：公母两只电击兽或者电击兽＋百变怪所生
	No.240布比火龙：公母两只鸭嘴火龙或者鸭嘴火龙＋百变怪所生



口袋妖怪病毒是怎么回事，如何防止和解毒？

口袋妖怪病毒即Pokerus(ポケルス)，就是Pokemon virus的简称。中毒精灵的状态栏出现ポケルス后，去PC中心补血时，护士小姐会说"有微小的生命体在你的精灵身上......"，出来时空木博士就打电话告诉你："有一种称为ポケルス的病毒正在传播。不过不用担心，过一段时间它就会消失。"金银水晶版的精灵都可能中毒。据网上的传言，中毒的原因可能是（未证实但有一定的经验）：①玩到深夜(时钟)还久久不肯停；②中毒前一天玩得太久了；③因为身上拿着蛋——有点夸张吧。不过中毒的精灵参加战斗后努力值增加为2倍。

那么如何防止呢：①健康精灵放在电脑就永远不会中毒；②不要把中毒精灵和健康精灵放在一起超过30秒钟,或一起拿去PC回复，否则立即传染；③不要把中毒精灵和蛋长时间放在一起，否则孵出来的精灵会带毒；④不要用中毒精灵跟金银水晶通信，否则会传染对方精灵。如果万一不小心真的中毒了，可以采取以下的办法解毒：把中毒精灵带在队伍里，最多5天会自己康复，解毒精灵的状态栏变成ふつう，但后面会多一个点(・)，是个免疫的象征。就是说中过一次毒之后不会中第二次。另外,因为红绿黄版没有Pokerus的设定，所以通讯传到这些版本版是可以说是真正意义上的解毒。



水晶版的每周事件是什么？

每周事件就是指每天在不同地方都会出现一个不同的人，送你一件特别的道具，7天（即1周）为一个循环，具体地点和道具为：

周一：在40号道路（首都区浅黄市向左），有一个女子送你"锐利的鸟嘴"（用来加强飞行系招术攻击力）；周二：在29号道路（第一个村向左）有一个女子送你"粉红绸带"（加普通系攻击力）；周三：在愤怒湖旁，有一个男子送你"黑带"（加强格斗系的攻击力）；周四：出自

然公园东北门，向上的36号道路上，送你"坚硬石头"的男子出现（加岩石系攻击力）；周五：在32好道路上（遗迹），有人送你"毒针"（加强毒系攻击力）；周六：在熏烟市（溜冰场出来的一个市）有人送你"诅咒的大火锅"（加强鬼系的攻击力）；周日：在位于第一个会馆向左的道路上，会得到"小磁针"（加强磁系攻击力）。

水晶版的如何参加电台的有奖问答



参加问答首先要在电台1楼拿到蓝色积分卡,每天夜间把收音机开到10.5频道,记住打引号内的内容（问题的答案）,然后上2楼,主持人会请你做嘉宾,答对问题可以积分，然后用积分换取相应的物品。

水晶版的遗迹有什么秘密？

水晶版的遗迹正如任天堂所说的，有着不为人知的秘密，通过不同的方式，可以到达不同的4个房间：

1、在砌万年虫拼图的房间使用穿洞绳(不能使用钻地技能)出门，之后再进去，右上方出现楼梯；2.在砌化石飞龙拼图的房间，在那里使用秘传机器05后出现楼梯；3、先捉到凤凰，再去砌凤凰拼图的房间，把凤凰放在队伍中第一位，进去时右上方出现楼梯；4、去砌菊石兽拼图房间，只要身上有水之石和水君，进去时右上方出现楼梯! 每间隐藏房间都有4个道具拿：

万年虫：きのみ、どくけしのみ、ちからのこな、ばんのうごな

化石飞龙：おうごんのみ、つきのいし、ちからのねっこ、ばんのうごな

凤凰：もくたん、ふしぎなきのみ、ふっかつそう、おうごんのみ

菊石兽：しんぴのしずく、ふしぎなきのみ、ほしのすな、ほしのかけら

拿了道具之后往前面“陷阱”走,掉下去后有文字出现：

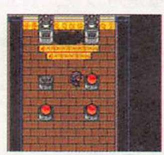


对照翻译成日文就是：1.私达一族ここに言叶刻む

2.私达 外のポケモン像造る

3.私达人间は 彼らと共に　iむこと必要 彼らのために私达旅立つ

4.彼らは 意识察知する力あり 外拒む



如何增加精灵的亲密度？

金银版增加亲密度的方法和宝石版不太一样，具体有：

1、吃兴奋剂；2. 不断升级；3. 在黄金市地下一楼替小精灵梳头，二日一次；4. 长期携带小

精灵；5.每天 下午三点前去找小茂的姐姐，她会帮你的小精灵清洁；6. 为你的小精灵配置各种恢复的道具，当你的小精灵受伤时，要马上到pc中心去恢复；7. 给你的小精灵改名。

记录训练员的电话号码有什么用途?



号码登陆后，训练员会不定期打电话约你挑战，更重要的是，由于某些稀有精灵的出现是有时间性的，一些训练员能告诉你稀有精灵的栖息地和它们出现的时间——在收到电话后立即去捕获吧！最后，有些训练员还会送你他捡到的道具。

进入四大天王后发现自己打不过怎么办?

进入后门会锁死，无法中途返回，不过听说有一个秘籍可以逃脱或者补血：
补血:在四天王前按B+A+上+右　脱逃:按A+B+暂停键+选择键。

捉虫大会的规则是什么?

捉虫大会每逢星期二、四、六在自然公园举办，你可以参加当天举行的虫系精灵捕捉比赛，每天只可以参加一次，参赛者只可用排头位的一只精灵，在二十分钟（游戏时间）时限内，以大会供应的精灵球捕捉小精灵，谁捕捉到的精灵最强就能获得胜利。比赛完后，所捉的小精灵会送给你，胜出后更能得到非常名贵的奖品，分别为：

冠军 太阳石 令一些精灵进化；亚军 流川石（令精灵不能进化）；季军 黄金果实（回复30HP）；安慰奖 木之果实（回复10HP）。

精灵级别达到100后还能提升能力吗?

理论上是不行的，LV100是最高级别。不过有一个秘籍可以继续提升能力值和HP，具体步骤是：1.替精灵增加25000-30000经验值；2.把精灵放入电脑,再拿出来；3.每次可升1-5格的HP或能力值。

水晶版如何抓最后一只精灵雪拉比?

这是水晶版特有的秘籍（bug）！挑战完第3会馆，去精灵中心医治两回，临走时护士会送你空气球！去找做精灵球的老伯，把空气球给他，他会为你制造一个精灵球。第二天去找老伯要球时，他会逃走，不过别担心，老伯就在屋外，与他说话他就会把做好的空气精灵球

给你，并告诉你带着球会遇到神秘的东西！来到黑暗森林中央位置的木箱前，只要调查木箱，并回答"是"，便会出现事件，接着雪拉比从天而降，马上进入战斗，用普通精灵球就能捕获它。接着有一位仁兄与你说话，之后你就可以使用No.251雪拉比了！



此外许多朋友说并不会得到GS球，这是因为这一情节原本是水晶版的隐藏剧情，需要在战斗塔完成一定的任务后才会发生，而国产的中文版水晶因翻译不当导致的bug使这一情节无条件出现（因祸得福……）。如果你第一次到PCC出门时没有得到AIRSBALL，是因为你的ROM是正常版本，也就是说以后也不可能得到了。

何谓ID抽奖？

每周五早上打开收音机，会有ID大抽奖节目。ID就是指口袋妖怪的五位编码，每个人的都不一样，如果你的口袋妖怪（包括别人传输给你的）的ID的号码符合条件就会得奖，奖品为：最后两位一样得到PP最大值提升20%的道具；最后三位一样得到学习装置；全部一样得到大师球！

如何看皮皮跳舞？

每周一的晚上去月见山（白金山）洞口，就能看皮皮跳圈圈舞，结束后对着其身边的一块石头用碎岩，还能得到月亮石。

蛋的孵化和什么条件有关系？

孵出精灵所需时间长短与精灵排位无关、与手中其它精灵强大程度无关、与战斗次数无关、与孵蛋过程中总的游戏时间无关，决定蛋孵化的条件是精灵的种族值强弱和主人公行走的路程。凡是越强的精灵，其蛋孵出所需步数越多，单位时间内行进步数越多,蛋越早孵出。所以最快孵出蛋的方法是：骑着单车不断移动，建议选择贯穿黄金城南北的大道来回移动。

精灵球有多少种类？如何取得各种精灵球？

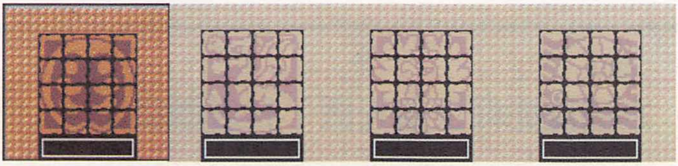
精灵球及其制作材料如下：

名字	颜色	功用	取得地点/方法
精灵球	红	捕获率20%	商店/道路

名字	颜色	功用	取得地点/方法
超级球	蓝	捕获率60%	商店/道路/洞窟/不可思议的礼物
高级球	金黄	捕获率80%	商店/道路/洞窟
大师球	绿	捕获率100%	9打完8道馆,找博士/抽奖头奖
诱饵球	蓝	容易抓钓竿钓到的精灵	把青色栗子给工匠第二天取得
等级球	浅咖啡	容易抓等级比自己高的精灵	把红色栗子给工匠第二天取得
月亮球	灰	容易抓以月之石进化的精灵	把黄色栗子给工匠第二天取得
友谊球	浅咖啡	抓到的精灵容易亲近	把绿色栗子给工匠第二天取得
重量球	灰	容易抓比自己重量重的精灵	把黑色栗子给工匠第二天取得
异性球	橙	容易抓姓别跟自己不同的精灵	把桃色栗子给工匠第二天取得
速度球	蓝	容易抓速度快的精灵	把白色栗子给工匠第二天取得
昆虫球	灰	抓虫大会用球	抓虫大会时得到

如何正确完成遗迹的4个拼图?

如图，拼成以下形状便能够打开遗迹之门。由于拼图中许多图案比较相似，所以一开始要有耐心多试几次，拼图成功会有音乐响起。



完成全部的图鉴后做什么?



全部251种图鉴完成后（实际上只需完成前250种），来到玉虫市的大楼三层，一个自称游戏程序员的人要看完成的图鉴，与他交谈后就可获得一份证书。红绿黄版和金银版得到的方法都一样。

破坏因子如何得到，怎么用?

破坏因子属于隐藏物品，它是由前作中的基因精灵——超梦带来的，在金银版中，没有了超梦的洞，但拿着寻宝机器去那里，会发现有一“破坏的遗传因子”，具体位置为第二张地图的花田市，如右图所示。如果把它放在口袋妖怪身上，攻击力可提升！破坏因子的作用和技能34差不多，使攻击力提升2点，但同时会带来负面影响而混乱，不同点在于一个作用在自己身上，一个作用在敌人身上。



此外金银版用金手指调出超梦身上有一定的几率有，但无法得到，因为当回合便被用了。GBA版没有破坏基因。

进化精灵用的道具在哪里取得？

有多种方式可以取得，具体如下表

道具	进化的精灵	取得地点
金属外套	飞天螳螂/大岩蛇	1.圣安奴号事件结束后获得； 2.野生的小磁怪身上可能带有。
龙之鳞片	海刺龙	1.研钵山2F里的道具球； 2.野生的墨海马、海刺龙、迷你龙、哈克龙可能带有。
升级	3D龙	山吹市有人赠送。
王者之印	呆呆兽/蚊香蛙	1.呆呆兽之壁洞穴深处有人给； 2.野生的呆呆兽、呆河马、蚊香蛙可能带有。
火之石	六尾/卡蒂狗/依布	金版/卡蒂狗、银版/六尾给正辉的爷爷看就能得到。
水之石	蚊香蛙/大舌贝/海星星/依布	把海星星给正辉的爷爷看。
雷之石	皮卡丘/依布	把皮丘给正辉的爷爷看。
草之石	臭臭花/口呆花/蛋蛋	把行路草给正辉的爷爷看。
月之石	皮皮/胖丁/尼多力诺/尼多娜	1.妈妈会买给你；2.天王瀑布； 3.星期一晚上月见山里的皮皮跳舞仪式。
太阳之石	臭臭花/闲情种子	抓虫比赛第一名。
流川之石	精灵带上它将不会进化	给正辉爷爷看大舌头。

水晶版如何取得无限个升级道具？

无限个升级道具其实是中文版水晶的bug，在其他语言的水晶版中仅有5个升级药可拿，可以说非常稀少。但是在中文版中，白金山洞外的超级偶像小屋右边有一条灌木小道，只要顺着道路走到尽头，在附近的几株灌木边上寻找一下就能发现，以后一直按住按A键就可以每次取得99个升级药（身上携带道具最多99个，可以存进电脑再来拿）！其实在游戏中很多地方都可以重复得到无限个道具，大家可以慢慢摸索。

开心问答题目的正确答案是什么？

龙之穴神殿中的老人所提问题的答案如下，其中蓝色粗字体的回答是正确的（可以有1—2个答案，随便选一个）：

问题1：精灵对你来说是什么？

回PAL(伙伴)；UNDERLING(部下)；FRIEND(朋友)

问题2：是什么帮助你获取战斗的胜利？

回STRATEGY(策略)；RAISING(培养)；CHEATING(欺骗)

问题3：你希望与什么样的训练员战斗？

回WEAK(弱小的)；TOUGH(强大的)；ANYBODY(任何人)

问题4：训练精灵最重要的是什么？
回LOVE(爱)；VIOLENCE(暴力)；KNOWLEDGE(知识)
问题5：强的精灵与弱的精灵哪一个重要？
回TOUGH(强的)；BOTH(都重要)；WEAK(弱的)
回答全部正确就能拿到徽章，此外老人还会加送一条迷你龙给你。



流传的No.151和No.251之捕捉方法是真的吗？

关于这两只圣兽的捕捉方法网上流传很多，现在列出最“经典”的说法：

NO.151之捕捉方法：首先要集齐No.001-150,152-250的小精灵，再加27只201(包括发光201)。并得到无限道具，之后来任何一个山洞进行冒险，如发现时主角便突然说"!"便可捉到。

NO.251之捕捉方法 条件:1.只可玩了50小时,超过了便没法成功。2.要捉了250只小精灵。3.得到无限道具之后把246和百变怪放在饲养屋，便能得到它。

——看上去似乎很不错吧？可惜的是，上述的说法都是假的，最起码“无限道具”在游戏中就不存在，大家还是等任天堂的“赏赐”吧……



孵出口袋妖怪需要走多少步？

步数的多少和精灵的种族有关系，各种族需要的步数为：
鲤鱼王：1290
皮丘，皮，胖普林，顽皮弹：2580
绿毛虫，独角虫，波波，小拉达，烈雀，超音蝠，小拳石，短尾鼠，猫头鹰，七星瓢虫，毒蜘蛛：3860
大岩蛇，吸盘魔偶，飞天螳螂，大甲，耿鬼，大力甲虫，双翅鱼，铁翼鸟，格斗小子，迷唇妹，电气小子，鸭仔：6450
菊石兽，镰刀甲：7690
伊布，化石翼龙：8970
幸运蛋，乘龙，卡比兽，迷你龙，绿甲兽：10260
其他精灵：5150



水晶版中的核心精灵水君如何捕捉？

和金银版不同的是，三圣兽之水君在本作中遇到后不会马上逃跑，而是通过事件可以直接捕捉它，具体流程为：首先在烧毁的塔遇到三圣兽，然后到格斗岛上与寻找水君的人决斗，获胜后去丹巴市(金银版拿药的地方)上方的栅栏处再次遇到它，最后在解救广播塔后从局长那边拿到道具，到铃之塔与水君决斗并收服。

金银版的发电厂怎么过啊，我找不到零件？

首先要到发电厂和boss对话，然后再回GYM遇到火箭队员从里面冲出来，到达一个单格的水面上（位于左中方，可以游水过去，也可以在左上的岸上拿）得到隐藏的零件，再交给发电厂可以引发剧情。

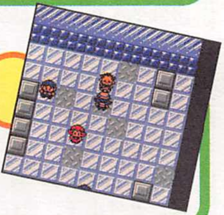
水晶版浅木市左边的大楼怎么进去？听说可以拿闪光的皮丘和皮，还可以跟数名超强训练员对战？

这幢大楼即传说中的战斗塔，需要将手机通过特定的装置与GBC主机连接，并拨打特定的服务号码后才能与各地的玩家进行联机战斗。无限联机功能可谓是水晶版的一大创新，可惜只限于日本玩家，而且程序比较麻烦，所以最终没有得到推广。国内的玩家暂时是没有办法进入的，也没有可以破解的金手指（不过即使破解进入了也不能战斗），实在遗憾。

说是红暴鲤龙和快龙生蛋（金银）可以得到红色迷你龙，这是真的吗？

当然不是真的，之所以会有这个传言，我估计是有人曾经孵蛋得到了闪光的迷你龙，但这种情况几率太低了！而且，闪光的迷你龙也不是红色的。

口袋妖怪水晶中文版龙系会馆，怎么走？



上到道馆2楼，用怪力术将那些大石头推到地上的洞里，让它掉下1楼，这样就能走过1楼的岩浆了。

口袋金版里抓乘龙要在什么时间段？另外开始设定的日期时间和游戏内运行时间有没有出入？

星期五一整天都能，不过一天只有一只；没有出入，游戏时间是从0开始按小时和分钟计算的，和设定的实际时间并没多大关系。

怎么在金银里捉到闪光201号，我看好多地方都说201号宠物除了26个字母外还有另外5个，还有一个是闪光的，请问下怎么得到，要什么条件？



有另外5个的说法是不正确的。除了26个字母外还有2个闪光的，能捉到的有1种，就是字母I。另外用修改可以得到另外一种闪光安侬V。

金版中我已经复制好了四个依布，但发现红绿版里可以买到的石头金版里没卖的，那我该如何取得？

在关东大陆华蓝市(小霞那个城镇)上的一个屋子里，给屋中那个老人看不同的PM得到不同的石头。依次：大舌头(不变石)、走路草(草石)、海星星(水石，捕抓方法：夜晚到第一幅图那对培养精灵的公公婆婆家的院子里的湖钓到)、卡蒂狗(火石)、皮丘(2只皮卡丘生出来的，雷石)。或者直接把伊布传送到旧版本去买石头进化。

金银水晶版中，在拿第一根钓竿的那个精灵中心旁边的那个人到底是在卖什么呢？说是要100万，第一次打倒火箭队之后又不见了。是否是呆呆兽的尾巴？如果买下来会怎么样？

就是呆呆兽尾巴，那是个剧情，之后是给被切尾巴的PM报仇去的。由于身上能带的金钱数最多是999999，根本达不到1000000，因此这根本是不能买的东西。同样的事情还发生在红绿版中的自行车店里面……（这些家伙已经超越了奸商的存在）

金版里面的所有的石头去哪里捡？请给个详细的地点。

除了前面所说的拿精灵给老爷爷看外，还有：

1、第一个城市游泳可得；2、自家往右游泳上陆后走到下方游泳过去可得；3、养育屋旁游泳上陆后树上；4、捉凤皇的塔上有一个；5、英凯湖；6、第二幅地图电系会馆上面一间房一老头；7、拿巴尔郎的山洞里。

如果是水晶版，黄金市（地图一的百货大楼那个城市）下面,有一个战斗家会和你交换电话号码（注意：会和你交换电话号码的还有一个人是会告诉你什么时候百货大拍卖的日子的），和这个人交换号码，之后不久他就会告诉你他拣到了一个东西要给你，去拿的话就可以得到雷之石了！归纳起来训练员和对应的进化石有：

草石：34号路的ミズホ

火石：36号路的マナブ

雷石：38号路的リカ

水石：42号路的ミノル

水晶版增加的新电台有什么用？

在拿到蓝色积分卡后，每天夜间把收音机开到10.5频道，记住打引号的内容，然后去电台2楼，主持人会请你做嘉宾，答对问题（答案就是打引号的内容）可以得到积分，相应的积分可以换到礼品。

水晶版通讯交换升级物品在哪里获得？

升级物品、其适用精灵、获得处具体如下：

1、金属外套：飞天螳螂、大岩蛇，圣安奴号事件结束后获得；野生的小磁怪身上可能带有。

2、龙之鳞片：海刺龙，研钵山2F里的道具球；野生的墨海马 海刺龙 迷你龙 哈克龙可能有。

3、升级卡：3D龙，山吹市

4、王者之印：呆呆兽、蚊香蛙，呆呆兽之壁；野生的呆呆兽、呆河马、蚊香蛙可能带有。

水晶版如何在百货公司买到便宜货？

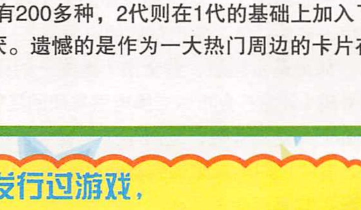


和金银版类似，在34号路拿到ヨウイチ的电话后，他会不定时打电话给你时，去百货公司7楼，有人卖比其它地方便宜的道具。一开始只能买一些Cheap货，以后再来，可以买到更厉害的货品！

口袋妖怪卡片是怎样的一个游戏？

作为策略型游戏的《口袋妖怪卡片》1、2代，上市后同样受到口袋迷的热情追捧。其玩法和游戏王类似，都是通过到各地参加战斗，收集各种各样的卡片来提高自己的实力。战斗致胜的关键在于各种卡片的综合应用，1代的卡片种类有200多种，2代则在1代的基础上加入了金银版的新精灵，使得战斗更加富于变化，百玩不厌。遗憾的是作为一大热门周边的卡片在GBA或者NDS上居然没有出任何续作。

我听说口袋妖怪还在FC上发行过游戏，而且是中文版的？



的确如此……不过也不要抱太多的幻想——红白机上的口袋妖怪游戏都是国产的，种类还不少，大多数是根据GB、GBC时代的口袋妖怪红绿金银版故事情节改编而成，国产的当然是中文版让人有亲切感，但仅仅是在故事情节上模仿得比较多，而口袋游戏固有的各种属性、努力值、诸多招式、特殊进化等系统全部摒弃了，而且bug不少，不时会出现死机或者乱码的现象，仅仅是为了买不起GBC主机而只有FC的玩家准备的。这些游戏的rom现在已经有一部分被dump出来了，大家如果有兴趣的话可以到口袋妖怪网下载（http://www.pmgba.com/down/），体会一下不同平台上的口袋游戏。

NES上也有发行过口袋妖怪游戏?



对，这些游戏多数是英文版的，估计是国外的口袋爱好者将NES上的游戏hack改变成为口袋妖怪的角色，因此这些游戏在内容上和很多nes游戏相象，只不过主角变成皮卡丘之类的口袋妖怪。比较常见的如口袋妖怪迷宫、Pcman（吃苹果游戏）、类超级玛丽游戏等等。

看来口袋妖怪真是遍布各种主机。还有其他类型的口袋游戏吗?

有。就连街机上都有口袋的影子。笔者见过一款名为《Puckman Pocikmok》的Name(街机）游戏，它是主角皮卡丘为主的动作冒险游戏，和前面说的其他平台上的口袋游戏一样都可以在电脑上模拟。如果你是一个十足的口袋迷，那不妨都试试吧！

《口袋妖怪翡翠版》到底是不是口袋妖怪游戏?

当然不是。翡翠版实际上是《携带电兽》这个游戏，它也是日本发行的，GBC和GBA上都有，由于它的游戏系统和口袋妖怪有点类似，都有抓宠、图鉴和进化的要素，所以在GBC版本发行的时候，国内的D卡制作商将它进行了汉化，并将其美名为“口袋妖怪翡翠版”，以便借口袋的盛名得到更多的销量。这个游戏后来还发行过GBA版，同样分2个不同颜色的版本，但由于该游戏操作简单，游戏内容枯燥，游戏内涵单一，玩的人非常少，因听了名字而上当购买的人倒是有一担……

《口袋妖怪总动员》和《口袋妖怪明珠》也是冒名的游戏吗?

真是所谓“假到多时真亦假”……这2款游戏都是GBC平台上的，《口袋妖怪总动员》的确是国人自己制作的大富翁类型的棋盘游戏，在游戏中玩家可以利用手中持有的24张卡片为押注和魔王进行对战，胜利后可以夺取对话的卡片，反之则失去一张卡。该游戏有3个特点：一是卡片是以大家熟悉的口袋妖怪为主角（例如喵喵、波波等），二是卡片种类较多，有口袋魔卡、地图辅助卡、战斗辅助卡等，三是在行进过程中还可以攻击和占领城市，发动战斗，扩大自己的地盘，收取过路费等等。总体而言这个游戏还是比较有创意的。



而《口袋妖怪明珠》游戏却是名副其实的口袋妖怪汉化作品！它是GBC《口袋妖怪卡片2》代的中文版，作为正统的口袋妖怪游戏它的内容自然优于其他国产口袋游戏了！不过这2款游戏发行时间比较晚，因此知道的人不多。最近《口袋妖怪明珠》已被成功dump，口袋fans终于可以玩上中文版的口袋卡片游戏了！

口袋妖怪N64游戏如何模拟？



口袋妖怪N64游戏先后出了4部，它们是《口袋妖怪快照》、《口袋妖怪竞技场》、《精神抖擞的皮卡丘》、《口袋妖怪竞技场2》，另外还有综合类的《任天堂明星大乱斗》。这些游戏3D设计相当的棒,玩家可以使用nemu0.8版或者project模拟器进行模拟，这里推荐project，其设置相对比较简单，而且非常直观。

如何玩口袋妖怪快照？

口袋妖怪快照又叫做神奇宝贝即可拍，是一款特别的游戏，游戏的方法就是玩家在神奇宝贝岛里四处冒险，不断追寻角度与合适时间，按住快门照出精彩镜头,拍摄许多精彩画面。拍摄好的照片会由大木博士来给予评分，当拍到神奇宝贝正面特写和精彩姿态时候，大木博士就会给予很高的评价，而得到大木博士评价后如果表现突出就可能会得到更多冒险的机会，可以去新的地方去冒险，也可以看见更多的神奇宝贝。


海辺や火山、洞窟などを探検


シャッターチャンスを逃すな！

口袋妖怪盒子是怎样的一部作品？

NGC的游戏《口袋妖怪盒子》。该作发售于2003年5月30日，作为NGC上的PM作品严格来说它不算是一个游戏，更像是一个工具，它方便了培育PM战斗的人,毕竟要在一群蛋之中挑选出适合的PM是比较艰难的，生了一堆蛋找不到人传走，自己又暂时不想孵化掉，最好就是扔进箱子里等有空再处理，何况还可能得到各种意外的蛋作为礼物，也可以使用查询功能找查自己所需要数值的PM，由于盒子方便的整理功能，使收集图鉴变地更简单，试想想GBA一个个地把386只传到其他卡带是多么麻烦吧……在盒子只要一拉就完全省去GBA传送时的多余时间。



口袋妖怪竞技场的双模式是怎么回事？

双模式是口袋竞技场的最大魅力之一，游戏在N64版口袋竞技场原有“对战模式”的基础上增加了“故事模式”（RPG模式），对应该模式的游戏主角是一个穿着特异的少年，在两只精灵伙伴——光精灵和暗精灵的协助下，与阴影团邪恶势力展开斗争，终究取得最后的胜利。故事模式是口袋妖怪3D游戏的一个大胆创新，使原来枯燥的对战变得充满华丽的冒险。



游戏中有多少种精灵，如何抓宠？



整个游戏涵盖了包括宝石版和金银版的各种精灵，不过没有红、绿版的精灵存在，这些精灵要在其后发行的火红、叶绿版中通讯得到。抓宠需要女主角的配合，她有一种“洞察”的特技，在战斗开始时使用（效果看上去象是对敌方的精灵使用烟雾的技能），能告诉主角那只精灵是可以捕捉的，然后就可以抓宠了，尤为特别的是，本作可以抓敌人手中的精灵，而在这之前的所有口袋妖怪游戏都是禁止捕捉对战者的精灵的！

精灵的净化是怎么回事？

抓宠得到的黑暗精灵开始时它不会听训练员的话，而且带有野性（等级越高野性越大），在战斗中只会使用DARK RUSH的技能，且使用时会减自己的HP。要改变这种状态，必须到圣之森林对精灵进行净化，当阳光从林中树叶的空隙照射进来的时候，对精灵使用“ときのふぇ”，从敌人手中抓获的黑暗精灵的内心就会净化，变得听从你的命令，而且会回忆起以前所学的全部招式。由于本作的对战难度大，要战胜全部的敌人，光靠主角的两个伙伴是不够的，因而精灵净化就显得尤为重要了。



游戏中一共可以抓多少只黑暗精灵，它们当中哪些比较强？

一共有48只黑暗精灵可以抓，这个数量是游戏模式固定好的，无法增加。推荐较强的精灵有：三圣兽即水君、雷皇、炎帝，钢铁螃蟹，巨大甲兽。尤其是后面两个，是通关的必备。



NGC暗黑旋风通关后有什么情节？





通关后的主要任务就是净化暗黑洛基亚，它和其他暗黑精灵不同，不能通过战斗或者单纯的净化机器来净化它，而需要特殊的条件：即必须让净化机器的全部9个净化室的效率都达到最大，每间房内放4只精灵，它们的属性按顺时钟方式依次克制（普通克制也行，你可以放4只普通系的精灵），当全部的房间都达到要求后，将暗黑洛基亚放入任意一间房间，它就会立即净化，而不管其它的房间是不是有放入了其它的暗黑精灵。

净化后博士和妈妈等会来祝贺你取得了最后的成功！

RPG模式下黑竞技场获奖奖品有哪些?

具体轮次和奖品为：

轮次＼地点	フェナススタジアム	パイラコロシアム	アンダ　コロシアム
1	TM18	TM01	TM37
2	TM11	TM07	M36
3	TM19	TM05	TM30
4	TM22	TM31	TM23

如何抓NGC版暗黑旋风中的新宠?

本作出现了小卡比和小伪树，这些精灵在以往的GBA等平台的游戏中都是从未出现过的，只有在最新电影《波导的访问者》中可以看到他们的身影，想必是在NDS《口袋妖怪珍珠/钻石》中才会正式登场的386以外的新宠！然而它们提前在NGC上出现了~



不过，这2只精灵在游戏中都无法抓获，估计是任天堂安排的，在珍珠钻石版发售之前还不愿透露它们的数据。

首先是小伪装树，在游戏中你会遇到一个丢失了小伪装树的祖孙2人，你的任务就是找到小假树并还给他们。小伪装树在游戏中会和你玩类似“猫抓老鼠”的游戏，需非常慢地靠近它才能“抓到”它（不会加入队伍）。

小卡比兽则出现在游戏和野外捕捉场地，偶尔（不止一次）小卡比会来偷吃你放的精灵食物，一开始我还非常高兴，以为能抓了，结果其主人——老奶奶来要走了，作为报酬给了10个食物和1道具，但是有什么意义呢，白高兴一场。

口袋妖怪频道如何让皮卡丘走出室外?



当游戏进行到皮卡丘心情不错的时候，保存记录时大木博士会出现“调戏”皮卡丘，皮卡丘一生气便用10W伏特把电视机给轰爆。大木老头表示会送上一台崭新的木制电视机过来，采用的是当时60年代最新科技的黑白电视机。游戏到此皮卡丘也不愿意看电视了，终于肯出门陪主角四处走。在花园外面能够遇到很多的POKEMON，各POKEMON问些问题让主角解答。

第三部分
GBA上篇

收录219个问题

我只听说宝石版可以一次拿齐3个主角精灵，可不知火红叶绿可不可以？



正常版本的宝石版与火红/叶绿版都无法单机抓齐3个主角，但是386版宝石版与火红/叶绿版则可以。

口袋妖怪宝石有没有第二张地图？有的话，怎样进入第二张地图？

第二张地图只是传说，它是不存在的。不过最新的《口袋妖怪绿宝石》的上市消息已经放出了，它不是红、蓝宝石的简单改版，应该有全新的地点和战斗系统（与2个训练师同时战斗）吧！

请问在《口袋妖怪·红/蓝宝石》版中，得到No.44号鬼蝉的方法是什么？还有请问的是美女蛇退化，小丑鱼的钓点是在哪，用哪种钓杆最好钓？

鬼蝉只要让No.42钻地虫进化成No.43后就能自动生成，注意队伍中最多只能携带5只精灵，才有空位让鬼蝉出现；小丑鱼的钓点是随机的，每次开机后整条河流上只有1个点有，所以只能耐心逐点试验，中级和初级钓竿都可以钓到，但由于中级钓竿要钓2—3次，所以建议使用初级钓竿。

No.140丑鱼很难钓，有什么办法能够容易些？

丑鱼是随机分布在整条河流上的某一个点的，每次启动游戏后该点的位置都会变化，所以理论上说只要你把整条河所有的点都钓一遍就一定能遇到（啊，别打我，我还有话要说）。其实，几率比较大的钓点有六个，钓点是根据流行语（ID NUMBER）而改变的，一定要依照对的钓点钓，否则就很难钓到，另外必需要晴天才能钓到，建议使用低级鱼杆，因为速度较快，不花时间。左图是钓点的位置：





红宝石版中花皮鱼（140号）是否根据流行语来抓？如果是，怎样改变流行语？

丑鱼可以不用改流行语，比较常用的钓点大致有六个，钓点时根据流行语而改变的，一定要依照对的钓点钓。

那几个地方钓丑鱼为什么总钓不到（雨天）？

几个钓点只是频率较高，并非一定在那些地方。钓丑鱼的难度非常大，不管采取什么办法,最关键的就是耐心＋恒心。

我玩的是GBA上的红宝石繁体中文版，有一次去怪兽中心恢复以后，那个护士说（记得不太清楚），你的怪兽的状态是关东地区未知的，不能帮您恢复。之后每次看状态都有一个紫色的"停"（跟中毒的颜色差不多），我本想先让它中别的状态，然后再恢复，先开始被覆盖了，恢复以后又出来了，在这之后凡是带在身上的都会有，没带过的就没有（箱子里的），我试了很多办法，都没用，这到底是什么东西？

这是怪兽病毒，得到病毒的精灵可以得双倍努力值，病毒是具有传染性的，经过一段时间身上的精灵有几率都会患上。

我见到有人用冲浪绝技在地上跑，他是怎么做到的？



也是红蓝宝石的BUG其中一个，条件是有水的地方以及跳跃车一量。对有水的地方保持一格的距离，利用跳跃车侧跳到水边,在跳跃途中按A。成功后就可以在地上使用冲浪绝技。注意跳跃的时间要掌握好,试多几次就应该能成功。

把常盘道馆的馆主坂木打败后再和他说话，他就消失了，请问他到哪里去了？

他自己跑去修炼了，所以后面的道具剧情的火箭队基本和他无关。打败他后站在他的位置上使用探测器，能得到竞赛背心（战斗后所得到的努力值×2）。

每次我到了狩猎公园，都因为步数不足被强制推出，如果才能长时间在里面进行狩猎？

宝石版中，可以利用跳跃车原地跳跃遇敌。使用技能香味（吸引）也不需要再走动。另外一个方法就是轻轻按上下左右让主角原地转圈……

天空之柱在哪里？



通关后从奇拿基镇向右方游水可达。

蓝宝石里的天柱在哪里？我在吉纳镇到了131号水路却找不到天柱，上下左右走遍了？

红蓝宝石要要先通关才可以出现天柱。

能否告诉我得到PM前28个奖章的方法？



得到的途径基本上就是在各种比赛上获得名次，具体为：

01.战胜4天王；02~05.帅气度选美会；06~09.美丽度选美会；10~13.可爱度选美会；14~17.聪明度选美会；18~21.强壮度选美会；22.战斗塔LV50级别连胜50场；23.战斗塔LV100级别连胜50场；24.大师级选美会的任一项目得到图画；25.努力值满510；26.POKEMON竞技场（NGC）中黑暗PM恢复成普通PM 27.POKEMON竞技场（NGC）中完成战斗山剧情；28.日本PM比赛中获得第一名。

在超能会馆的那个镇的北方有一个山洞，里面有个老头叫你收集浅水盐和浅水贝，山洞里还有数个蓝色的看似珍珠的东西，但我拿不到，而且山洞中有很多是半截楼梯的的地方，应该如何上去？

第7关GYM上方有一个看看洞（游水可达），里面有两种不同的道具，每种有四个，一共有8个，集齐了就和洞口老伯交换道具，而这些道具分别要在潮涨和潮退才能拿到。你先在洞窟里把所有能拿的全拿走，等6小时潮水变化后再去拿其余的。



←这是浅濑贝，共有四个，潮涨时取得

→这是浅濑盐,共有四个,潮退时取得,集齐后就有八个了



顺带一提：老伯给你的道具的作用是每次攻击命中＋HP，而且如果玩正版，就可以每天去拿8个东西跟老头换！

那么如何集齐浅水盐与浅水换取空贵？空贵有何作用？

在125水道上的洞窟，每天9:00am–3:00pm和9:00pm–3:00am会涨潮，这时能在洞里找到4个浅水贝；每天3:00pm–9:00pm、3:00am–9:00am会退潮，这时能在洞里找到4个浅水盐，将4个浅水贝和4个浅水盐交给洞口的老伯，就能换取到空贝。装备了空贝的精灵在对对方造成伤害时，可以回复等于伤害的1/8的HP。

我要去抓天空龙，可是大师球还没有拿，因为已经通关了，水舰团基地被封，请问还有什么地方可以拿大师球？



封闭了就没办法再去了，没拿到真是可惜。不过你可以在阿田市百货参加抽奖，头奖就是大师球。

GBA蓝宝石版捉那冰神兽要不要真实时间？因为我的版本游戏时间是不走的，能抓吗？

抓冰神柱不需要时钟功能，可以抓到。

请问红宝石第8个道馆的第3块冰怎么踩过去？



如图，按红色线路走一遍就可以到达。

增加亲密度方法有哪些？

通过以下方法可以增加亲密度，需要注意的是即便是用相同的方法，当亲密度所处的数值不同时，增加的效果也不同。

目前亲密度	0-99	100-199	200-255	备注
使用No.21-26果实	+5	+5	+5	绿宝石版
升级	+5	+3	+2	
与高级训练员战斗	+3	+2	+1	
走256　i(几率50%)	+1	+1	+1	
频临死亡(HP=0)	−1	−1	−1	
使用兴奋剂	+5	+3	+2	
使用力之粉	−5	−5	−10	
使用力之根	−10	−10	−15	
使用万能粉	−5	−5	−10	
使用复活草	−15	−15	−20	

注1：高级训练员＝会馆掌门、四大天王、冠军

注2：若精灵持有安闲铃，亲密度×1.5

注3：若位于精灵的捕捉地点一带则亲密度＋1

注4：若使用亲密度球捕捉的精灵，升级、战斗、行走时增加的亲密度再＋1

注5：通讯后亲密度归零

如何看携带精灵的亲密度?



查看亲密度可以在西达镇左下方的小屋询问，根据回答判断身上第一只精灵的亲密度，共5个级别，从低到高依次为：

1、还和你不熟啊！只是普通的关系；2、好象有点亲近啊！相信你的事情；3、相当亲近啊！离不开你了；4、好象很幸福啊！真的很亲近啊；5、和你十分亲近啊！我看了真幸福啊。当达到4—5级后就可以亲密进化！

怎样有效防止No.197、196两只“水都守护神”逃跑?



方法有以下几种：

1、用果然翁，果然宝宝的“超控“特性，使水都无法逃走。

2、大头怪(沙漠里常遇的)具有特性“幼虫”(386里的地鼠也有)，让大头怪（地鼠也可以）与水都对战，他/她就不能逃。

3、对水都用黑色眼神(例如大嘴蝠)、使之不能逃。

4、用大师球，速战速决（废话…）。

5、 用催眠粉或催眠术，但要求排头精灵速度要快，或者精灵身上携带老师指甲并有扔孢子的招式，100%命中。

注意：如果只带一只会黑色眼神的精灵或只有一只大头怪/地鼠（果然翁/果然宝宝），中途千万不能换人，否则超控特性/幼虫特性/黑色眼神都会失去作用，所以要小心使用或多带几只拥有这样特性/绝招的精灵。此外，在南岛的水都不会跑。

请问怎样才能得到速度果实和焦点镜片?

GBA版本的口袋游戏无法得到速度果，速度果只在NGC上有出现。焦点镜片是宝石版本中，战斗塔胜利得到的奖品之一，除此外没有得到方法。

能否告诉我捉3马桶方法?

No.193、194、195 的捕捉步骤是：

1、到124号或126号水道潜水，在有水草区遇敌。捕捉No.179（几率低）

2、使用高级钓竿在任何海面钓到小鲸鱼（No.99），培养进化至No.100

3、从132号水道出发，沿着海流滑向134号水道。在一个被海流包围的区域潜水（这里很难到达，尽量走海道中间）。在水底发现奇怪符号的地方浮上水面。走到洞内最前方的符号处，朝左或右一步，对着符号墙壁挖洞（技能28）。进入，让No.179处

在队首，No.100处在队尾，再调查最前方的符号。一阵响声，好像什么东西被打开。
岩:在沙漠遗迹(几块小石头围着大石头)以有洞出现，走入后到文字处，按左，左，下，下，再用怪力术。
冰:在河流遗迹(山木市上方)走入后到文字处置放两分钟(什么都别按)，便可开。
钢:在高原遗迹(120号道路，从高的草丛走过)走入后到文字处，在洞中央用飞行术。

海底基地有什么用处？197号是不是神兽，如何捕捉？



那是岩浆团在海底的基地,可以在那儿打败岩浆团BOSS和唤醒古拉顿；宝石图鉴197号是蓝色水都,属于神兽，却有性别之分，属于比较特殊的类型。

蓝宝石的三大神兽怎么捕捉？

蓝宝石只能捕获海皇牙和烈空座两只神兽，海皇牙是通过剧情获得：当剧情发展到神兽跑进第8道馆那个镇里面的洞穴时，进去就可以遇见LV40的海皇牙；而烈空座则是通关后去天空之柱捕获LV70的。在蓝宝石要得到古拉顿只能和红/绿宝石交换。

我有一个什么纪念球，但不知有何其他作用？

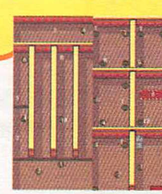
遗憾的告诉你其实纪念球没什么特别作用，是每次买10个或以上数量的普通球后得到的赠品，作用比普通球稍高些。

冰系道馆如何到达？



冰系道馆要求在所有冰面不重复走过一次，如果重复就会陷落，没有全部走完则不会出现隐藏的楼梯。
如图，按红色路线就可以走到。

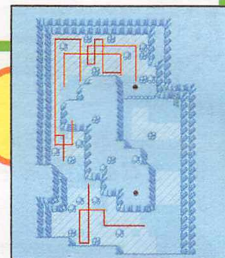
那么火系道馆又是如何走呢？



如图，按照数字的顺序依次走入即可，T表示有敌人埋伏在里面，可以与他战斗，但不要进入。B即道馆首领所在的位置。

如何得到更多的奖章？

奖章是对精灵评价的重要指标之一，一只精灵可以得到多个奖章，获得的方法就是参加各种比赛并取得第一名，例如打败四大天王、参加选美比赛、战斗塔获胜等等，不同的级别的比赛获得的奖章也不一样。



看看洞最深层的冰窟如何滑行才能拿到最后一个道具？

如图，白色条纹状的地面表示为冰路，按红线所示线路滑行，注意前进的方向是不可逆的。

“古利可屋”有什么秘密，如何通过全部的考验？

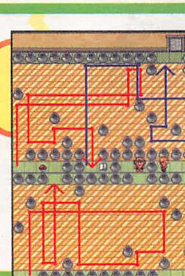


古利可屋是游戏中最有趣的分支剧情，一共有8个任务等待玩家解决。在卡依市上方的110号路上，有一座神秘的房子，这就是“古利可大人”之屋，每当玩家打败一个GYM后，都可以到这里，不过古利可会躲起来，先要找到他，和他对话后，便可以进入墙上挂纸后的密室，要注意的是一定要看一下一本小白书，书上写着“爱语”，其实就是通过密室之门的密码，通过后古利可会奖励你不同的礼品！具体如下：

关次	考验内容	需懂得的招式	奖品
1	挡道的灌木	间合斩	奇异糖果
2	地面的按钮	——	达侬玛球
3	切换的门面	碎岩术	坚硬石头
4	推动之岩石	怪力术	烟珠
5	精灵问答题	——	秘笈12
6	隔开的栅栏	——	磁铁
7	地面传送带	——	值上升
8	道路滑行术	——	红色帐篷

古利可屋难题的最后一个道路滑行迷宫似乎很难走？

这个迷宫是整个口袋游戏中难度最高的，如图，沿红色的路线可以拿到开门的密码，然后沿蓝色的线路到达出口。



偶人冈夫智力比赛题目的正确答案是什么？

必须连续答对7道题目方能过关，这7道题目在以下14题中随机抽取（括号中为标准答案）：

1、不在103号路上的怪兽（钻地虫）
2、使用混乱的怪兽（钻地虫）
3、在天元森林，天力社员寻找的怪兽（木果兽）
4、卖穿洞绳的钱能买几个解毒药（175）
5、金水头目风石的怪兽小拳石是雄还是雌（雌）
6、花木商店山果、天元给树果的有几个人（一个）
7、草类型不能进去的怪兽（钻地虫）
8、卖万能恢复和超级球比买精神碎片的价钱多吗（降价）
9、在山木镇最先成为训练师的是男性或女性（女性）
10、奥德博士包里最右边的怪兽是（水精灵）
11、买3个怪兽球和一个好伤药哪个贵（好伤药）
12、在山木镇集会所男性比女性哪个多（男性）
13、阿田市有多少看板（8）
14、星风仁那装饰的自行车是哪个（8台）

哪些精灵具有“拾道具”的特性，拾道具的种类和几率有多大？

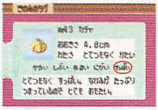
No.012针鼠及其进化型、短脚象、瞄瞄、强尾猴、小熊等都有“拾道具”的特性，利用这个特性，把这些精灵带在身上在草地、山洞等地方走动（可一次带上多只），它们会沿途拾取道具，把这些道具卖掉，就不怕游戏初期没有钱了。具体拾取道具的几率和种类为：

30%　好伤药（いいキズぐすり）
10%　万能药（なんでもなおし）
10%　超级精灵球（ハイパ-ボ-ル）
10%　神奇糖果（ふしぎなアメ）（升1级）
10%　回复之药（かいふくのくすり）
10%　元气碎片（げんきのかけら）
10%　金球（きんのたま）（可卖5000元哦）
5%　提升攻击力药（タウリン）
4%　加PP药（ポイントアップ）
1%　王者之印（おうじゃのしるし）

キンセツ市十万伏特剧情又是如何？

得到秘籍03游水后，来到キンセツ市的路中间能找到第三道馆馆主テッセン，他会给你地下钥匙（ちかのカギ），往R-110的那个小湖游去，就能到达一个小洞（ニューキンセツ），用钥匙开门，最深处踩下红色按钮让发电机停转（旁边还可以得到雷之石），出来后来找テッセン能得到TM24（十万伏特）。

为什么神秘的43树果看上去是只一个“？”号？



43号神秘果在游戏中是得不到的，即使使用金手指改出来，也无法显示其真正的面目，只是显示一个“？”号的果实。由于任天堂保留了43号果实的得到方法，至今对该树果的了解还不多，这里先让大家一睹它的真面目吧。

如何得到珍贵的进化石？

202版中的进化石无法购买，只能通过特殊地点或途经得到，具体为
火焰石：火焰近路、☆红碎片换
水石：废弃船、☆蓝碎片换
珊瑚石：119号道路、☆绿碎片换
雷电石：新银叶、☆黄碎片换
太阳石：火箭中心、野生太阳花携带
月亮石：流星瀑布、野生月牙兽携带
不变石：石之洞窟2F、斗士载入2F、野生小拳石携带

泥鳅，蘑菇怪之大小比较是怎么回事？

带上No.127 泥鳅与No034 蘑菇怪到八个会馆城市的一间民房中可以比较其大小不同而获得珍贵的pp提升道具。精灵的大小与其HP、攻击、防御、速度、特攻、特防和性格值都有关系。

No.114 眼镜兔脸上的花纹真的有无数种吗？

无数当然不可能了，花纹取决于眼镜兔的性格值，其脸部一共有4个斑点，按理论说斑点组合应该有168=4294967296种组合，但如果斑点的位置在兔子的脸外会自动消除。所以实际上没这么多种，不过光是从这个几率来看，要找到相同斑纹的两只兔子也够难的了。

精灵的捕获率如何计算？

这个计算比较复杂，先假设A=[(最大HP×3－现在HP×2)×被捕获度×精灵球修正]÷

(最大HP×3)×状态修正；B=1048560/(16711680/A)1/4；游戏会在0000~FFFF(16进制)中随机给出一个数(设为C)，当B>C时，电脑会给出另外一个上述范围内的C值，否则运算终止，捕捉失败。如此共进行3次运算，3次都是B>C时，就能成功捕获。实际上，每次B>C，游戏画面上显示的是精灵球继续摇，而B<C时，精灵球会爆开，捕捉失败。

树木结果有多少个阶段，每天应该浇水多少次？

从埋下种子到结果共有5个阶段，不同阶段对着树木按A键显示的语言也不同：

1、这是埋下XXX种子的地方

2、XXX的芽长出来了

3、XXX的茎变粗了

4、长出了“某某样子”的XXX的花

5. 结了多少个XXX的果子

注意上面的“某某样子”，当浇水有效次数＝0，为“可爱的”；浇水有效次数＝1~3时，为“漂亮的”，浇水有效次数= 4时，为“极其美丽的”。由此可以根据语言来判断浇水的有效次数，需注意的是浇水有效次数指1~4阶段是否每一阶段都有浇水，每一阶段都浇水时，次数=4，但同一阶段内浇多少次水，其有效次数仍为1。

闪光精灵由什么决定，为何遇到的几率这么低？

与以前不同的是，本作由性格值和ID决定。

假设ID为abcdefgh，性格值为ijklmnop（16进制数值），则abcd、efgh、ijkl、mnop中的任意抽出一个数来对乘的积≤7，则这个精灵为闪光精灵，可见闪光几率为8/（16×16×16×16）=1/9192，遇到当然不容易了！笔者玩口袋这么多年，至今只遇到过5只闪光的精灵。

亲密度的改变具体是由什么决定的？

改变亲密度的方法及增减量如下表，需注意的是随着精灵亲密度大小的不同，同样的途径改变的亲密度值也不同，而精灵濒死或者吃味苦的中药，亲密度会降低。

			精灵现有的亲密度
改变途径	0~99	100~199	200~255
升1级	+5	+3	+2
与道馆馆主或者天王对战	+3	+2	+1
走256　i（50%几率增加）	+1	+1	+1

			精灵现有的亲密度
吃回复体力的药	+5	+3	+2
死亡（体力为0）	−1	−1	−1
吃力之粉(ちからのこな)	−5	−5	−10
吃力之根(ちからのねっこ)	−10	−10	−15
吃万能粉(ばんのうごな)	−5	−5	−10
吃复活草(ふっかつそう)	−15	−15	−20

此外，如果精灵持有安闲铃（やすらぎのすず），所增加的亲密度值会按1.5倍计算。而用华丽球（ゴ　ジャスボ　ル）捕捉到的精灵亲密度高达200（其他球仅仅有70），不愧是提高亲密度的好办法。

蓝宝石里面哪里可以买到恢复技能点和增加技能点上限的东东啊？

很遗憾和pp有关的道具都没有卖，只能靠奖品或者拾得。

到达幻岛的几率取决于什么条件？

这由一个随机代码决定，它是从0到65535中一个数，一天变换一次，时间为0:00 AM。只要所持精灵的性格值下二位与之相一致，幻岛就会出现。所以一次带6个精灵去130号道路幻岛出现机率为6/65536。一天内反复换所持精灵，就有较大的几率可以到达。

是不是时钟不走就找不到幻岛？

幻岛的出现是根据每天系统会随即给出一号码，一旦你身上带的宠的号码（全国图鉴的编号）与其相同时幻岛便会出现。所以从这个意义上说时钟要走动才可以，,不然不会有天数的变化。当然，如果运气足够好，刚好携带的宠物的编号等同于非时钟版那个固顶不变的号码，那也是能出现幻岛的。

跳跃车和加速车有什么区别，如何正确使用？

主要区别在于特殊场合下的作用不同。

跳跃车：只要在原地上按B键就能不断的跳动，主要用于砖桥上行驶，砖桥在主角哪个方向就按哪个方向的键，要和B键一起用，要多按几下才可；此外，山坡上的楼梯也需要用跳跃车才

能从山下返回山上。

加速车：一开始走动比较慢，随着加速越来越快。主要用于在那些烂地板，远远加速冲过去，要会灵活转弯和冲刺才可通过，不然要掉下到下一层，徒劳无功。这种地形主要分布在黑暗洞里和通关后空之柱上，还有的就是在那些烂泥路斜坡，只能用加速冲上去。



加速自行车似乎很难控制速度，每到拐弯处就会掉下去，怎么办？



这个问题包括笔者在内的许多新手都有遇到过，这里有个熟练度的问题，一般情况下要有3格的路程来加速，速度不够就加长加速的路程。通过之前先想好在哪里停及哪里开始加速，在拐弯的时候尤其要控制好按键，要稍微提前一点点就按下方向键。以天柱为例，比如向右时有个拐弯，推荐这样按键方法：始终按住右不放，到要拐弯的地方轻轻按一下上键，这时车在向右前进时会很敏捷的往上移动一步而且速度不会降低，然后继续向右移动，这样看起来像是笔直向右移动，其实已经绕过了障碍了。另外使用模拟器的朋友要注意不要开启加速功能，否则难度就……



顺便说一下跳跃自行车的使用，骑车跳跃有以下两种情况，一是跃过“断桥”，方法是先让自行车静止不动，同时按下方向键和b键，再马上同时松开（注意要快），自行车就会平行向所按方向跳跃了一下，姑且称之为双轮跳跃。



另外一种情况是遇到这种小石路时，按住b键不放，自行车会撑起前轮并用后轮作单轮跳跃，这时再按下方向键，即可跳跃爬上楼梯。



宝石版潜水洞窟中的推石怎么推？



如图所示，先把这些石头由下至上分为1、2、3、4，4排。第一排，先推中间的向上，其他两个都分别推到左右2边，第二排，把中间的石头推到左面，第三排，把中间的石头向上推一层，其他两个都分别推到左右2边，第四排，有5个石头，把第2和4得石头推上一级，再把中间的推到一边，完成。



在110道路的自行车道上，那个计时的人会送礼物吗？

不会。那个只算是一个考验驾驶技术的小游戏，无聊或孵蛋的时候，可以换上加速自行车来锻炼以下自己的反应速度，路上需掌握好拐弯的时机，否则会浪费不少时间，要达成极限成绩还是有一定难度的。

我的丑鱼已经吃不下糖果了，但是美丽度还没满，有办法补救吗？

没别的办法，吃满果子就没办法再继续增加美丽度了，也就不可能进化，只能再抓一只或生一只重新来。所以在喂糖果的时候注意别吃光滑度比等级高很多的糖果，要保证吃的糖果光滑度之和到255之前，美丽度（吃的涩味糖果等级之和）必须达到170，不然就进化不了。

我在第一次抓红水都的时候，它居然不跑，是不是有BUG？

你的PM可能是有踩影子特性，或者是第一回合中你的PM速度比它快。

有传言在宝石版里，有两个大师球（好像另一个在抓宠乐园），是真的吗？

不是真的。抓宠乐园里面没有大师球，一个是在熔岩团（水舰团）的基地里，其余的要到阿田百货一楼参加抽奖，如果中头奖就能得到大师球。

NO.42进化成NO.44怎么进化？墨海马佩带龙鳞并通讯为什么没进化成海龙王？

宝石图鉴NO.42在LV20时进化NO.43；墨海马必须先进化成海刺龙，然后带龙鳞通信交换才可以进化成海马龙。

红/蓝宝石中的快乐蛋怎么得到？

有吉利蛋的话，把亲密度提升到一定程度后就能进化。

据说宝石版中介绍过的神兽都可以遇到，可刚开始就遇见了问题：我只有草晰蜴等级为55，其它怪兽都不强（玛利露17、凯西14、超弱小拳石14、超超弱食27，巨鸟16）海皇牙，只能打死它，收不了，不知什么原因……（我有布雷密球3个，超级球7个，达伊玛不1个，尼期道球18个，大布斯球1个，我真的是学不会金手指和VE，天空龙抓到的机率是多少？

海皇牙的捕获度只有5，也就是在剩下1HP并被催眠、使用超级球捕捉的情况下，捕获的几率只有10%左右，难抓是正常的。

天空龙在剩下1HP并被催眠、使用超级球捕捉的情况下，捕获的几率约为7%左右。随便

抓一只精灵，并到达PC中心，打开电脑，将你选择的主角精灵存入电脑，之后切换邮箱，此时系统会要求你存档，选择“是”，在二次确认的中途（例如中文版是在“存档”的“档”字刚出现时）立刻关机，再次开机后会发现主角仍然在博士家门口，而PC中心的电脑中主角兽依然存在！找博士继续索要另一只精灵吧，如法炮制2次后就能得到全部的3只主角了。

宝石版中有哪些精灵可以学会一招必杀技，在哪里抓？

精灵和入手地点为：

128号，龙鳅，115号路入手

129号，奇亚蟹，天元市入手

175号，狂豹，在看看洞获得牙豹后进化而成

深海之鳞、深海之牙和专爱头巾如何取得？我将伊布传至《蓝宝石》（我玩的是D卡，但有时钟走动）后，用了很多提高亲密度方法，升了40多级后仍不见其进化，何解？卡车的秘密是什么？

深海之牙和鳞是用在废弃船中找到的探测器与卡依市的码头与一个研究员换取；专爱头巾是战斗塔获得100连胜随机得到的奖品（红蓝宝石）/在战斗边境用64点BP换取的奖品（绿宝石）；蓝宝石没有打开全国图鉴，自然无法进化了，解决的办法是把卡带进入用烧录卡的连接线（例如gbalink）把存档传到电脑上，用模拟器读取存档，并输入全国图鉴金手指打开，再把存档传回卡带。

口袋妖怪各版本中百货大楼里都能抽奖，就是每天随机选出一个ID码，看和身上的精灵ID码是否相同，请问如果恰好相同，有什么用处，给奖品吗？



是的，全部相同能得到大师球！所以尽量和朋友交换精灵，以得到更多不同ID的宠吧。

怎样钓鱼，为何我总是显示鱼儿逃走了？



当鱼儿咬钩时，看到如图所示的字眼就立刻按A键，不需要着急，要有耐性，每当出现被鱼咬的文字时就按A，按一次就可，然后就等下一次。低级钓竿按一下就可，中级钓竿要按一至三下，高级钓竿要按三至五下。千万不可以多按，否则鱼儿就逃走了。

ps：用模拟器的朋友只要把状态栏的第二项功能options的第一项调为0即可百钓百中。

为什么我进不到野生精灵保护区（即大家常说的狩猎区）？

因为你没拿到四方糖果盒。没有糖果盒则无法在狩猎区引诱精灵，所以看门的小姐是不会让你进入的。糖果盒在卡拿市的选美中心，找柜台的小姐拿。



我不知道如何得到游戏中珍贵的精灵？

游戏中有一些精灵要通过特殊的方法才能得到，尤其是那些整个游戏只有一只的精灵，在这里列举一些特殊宠捕捉法：

No. 133、135：先在沙漠里沙漠化石二选一（一个游戏只能得到一只），把它拿到金水市天力公司二楼进门后下面的博士交给他，出大厦后再回去即可拿孵化出来的精灵。

No. 180：在128水路上钓（去四大天王的那条水路），几率不高

No. 190：通关后在道谷市最左上角的屋子里拿（即是拿潜水的那屋子）

No. 187：流星瀑布最洞底里地方的陆地上，多走一会儿就会遇到（最高级的是35级的）。

No. 196、197：两只水都的捕捉方法红蓝版本是一样的，都是在通关后看到电视的报道，在任何有水的区域（包括内河和海洋）遇到一只，另一只则是在南岛，需满足一定的条件才能到达。区别在于红宝石版水面上遇到的是蓝水都，南岛上遇到的是红水都，蓝宝石版则相反。

No. 198、199：游戏限定的两只神兽，在与敌人的争战中随着剧情的发展而遇到。每个版本各只有一只，红宝石版遇到的是No.198，蓝宝石版遇到的是No.199。

No. 200：通关后在南方小村右上角天空之柱最顶峰，（70级，劝大家练高级一点才去，买1200的超力怪兽球捉，还要把它打至红血状态，最好带一些有催眠和麻痹、冰冻的精灵去，到最后把它催眠、冰冻或麻痹了再捉）需要用高速自行车才能到达那里。

No. 44毒蜂：队员中带五个，即留一空位，让42钻地虫进化为43，就会多了它出来

此外，以下精灵需要通讯交换才能得到，如果你玩模拟器，可以让它在图鉴中出现，方法是：

No. 75精灵怪力：出流星瀑布后的那个人手上有，要不断的向他挑战才会出现，可看训练师列表反复挑战

No. 59隆隆岩：火山口一山男（楼梯旁）手上有，要不断的向他挑战才会出现，可看训练师列表反复挑战

No. 41胡地：PM圾场下边过了水路的草地尽头的那小孩有，要不断的向他挑战才会出现，可看训练师列表反复挑战。

为什么游戏中有的地方全部是雾，看不清方向？

这是游戏与模拟器之间的bug，出现在雾山、火系道场和海底等场景，只要关闭模拟器的雾化效果(即sfx分层功能，具体操作为在模拟器上按option>video>disable SFX)就可以解决。

秘密基地在哪里？

如图，共有三种形式，对准小洞用招式机器43打开。



秘密基地的家具在哪里买？

主要购买地点为

①盆景：104路的花店里买（由天元市出森林后能看到）
②摆设品：卡依市海边上边菜市场最左下角
③造屋材料：卡依市海边上边菜市场最右上角的摊位
④家私：日川市最右下角的那屋子（左边卖桌子，右边卖凳子）
⑤地毯、壁画、摆设品：阿田市购物大厦5楼
⑥摆设品：银叶市游戏中心
⑦摆设品：流星瀑布前的那间屋子（先在哈吉镇精灵中心问电脑旁的女孩，然后去瀑布，说完话后回去那屋子即可问那女孩拿）
⑧帐篷：忍者屋里打到最后即可拿
⑨用探知器一路上探，有少数地方能拿到有用家具
⑩玻璃：在左上角哈吉镇左边的屋子里用火山灰换（在有灰的草地上跑，累积一定的步数）

如何得到全部的家具？

有以下几种途径

1、找游戏中的NPC拿，例如在电系道馆所在城市里赌博的地方，柜台左边一个女孩处，跟她说话可以得到一个和你选主角类型相同的玩偶；在水系会馆所在城市里的最右边的房子里的女孩会给你NO.99的玩偶。

2、购买，例如在菜市场（造船厂所在的城市）可以买到砖头、气球、地毯和玩偶；鸟系道馆所在城市的小屋内可以买到桌子和椅子；海边大商场的5楼可以买到壁画、地毯、玩偶；出森林处的小屋内（得到喷水壶的那里）可以买到盆景。

3、战斗胜利的奖品，例如在战斗塔50连胜得到银盾，100连胜得到金盾；在古柯利小屋解开8个迷题后会得到红色/蓝色帐篷。

4、完成特定的任务后的奖励，如113号道路中有一个房子，里面的人会给你一个袋子，让你收集火山灰（实际上就是积累在雪地行走的步数），就会得到各种玻璃和美丽的桌椅。

5、看电视转播后买到，例如修补地面破洞的木板。

秘密基地的家具共有多少类？如何解除只能摆放16个家具的限制？

共有6大类120种,分别为坐垫（10种）、玩具（35种）、地毯（28种）、摆饰（23种）、盆栽（6种）、桌椅（18种），解除16个家具的限制只能用金手指（02026EAE:00），但这个方法不能永久保留，当你走出秘密基地后再次进入时，超过16个的部分会消失。

秘密基地地面上的破洞如何补？

用木板铺设在破洞上面即可。木板需玩正版的话才能得，每天看电视，有卖木板的报道的话，就可以到米拿摩市的大型百货公司顶楼（第6楼）买到！

探知器（寻宝机）怎么用？

把它登录后启动，然后在随便一些地方用，当主角望向哪个方向时就表示有隐藏物件在那个方向，先别急着按A键，因为范围还没完全确定，再在另一方向用，同上，多按几次即可确定位置。然后按A键可以得到隐藏物品。

Ps：通常隐藏物件在一些被草包围的空格子或石头，或狭小的地方的尽头，最特别的是那些没草没石头的地方也可能有，要一路上多注意，梦幻传票也是这样取得的。

偷窃的招式机器是哪个？有哪些精灵可以自己学会？

偷窃技能用招式机器46学习。能自己学得偷窃的精灵有：

No.10（45）

No.11（52）

No.20（37）

No.145（通过心之鳞片回忆）

备注：No.是精灵的编号，括号内的是学得的级数。

进化石哪里有卖？

进化石没得买，除了在冒险途中取得之外，还可以用碎片换，只要到第7关GYM的镇的右面游水，会发现一间屋，进去和男人谈话就行：

みどりのかけら（换叶之石）　あかいかけら（换火之石）
あおいかけら（换水之石）　きいろいかけら（换雷之石）
此外，另外精灵身上也有碎片：
みどりのかけら(换叶之石)No.179石班　あかいかけら(换火之石)No.180太阳珊瑚
あおいかけら(换水之石)No.176贝壳　きいろいかけら(换雷之石)No.181灯笼鱼
努力用偷窃技能偷取吧！

怎样快速增加精灵的亲密度？



增加亲密度的方法有4种：

如图，到莱市场买五种不同的兴奋剂给精灵吃，直至到不吃为止；一直带在身上，经常参加战斗，受伤，进入特殊状态立即用药、到PC医治等都可以；

用增加亲密度的怪兽球（就是扔出去会有一圈红心）抓怪兽；

卡依市精灵会馆上方MM给你的“安闲铃”，让怪兽带着！

心之鳞片有什么用途，在哪里得到？

心之鳞片可以使精灵回忆起以前学得（升级后被新的招式替代了）的招式

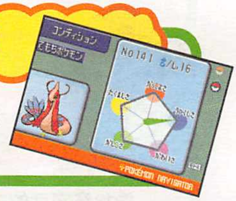
——16个心之鳞片取得方法

NO.01 カイナシティ市沙滩上老人的旁边
NO.02 キンセツシティ镇右边沙滩上的石头
NO.03 カイナシティ市沙滩上阳伞的底下
NO.04 ムロタウン镇上方的沙滩上
NO.05 115道路上部的沙滩上
NO.06 104道路的沙滩上
NO.07 105水路下部的一块小沙滩上
NO.08 109水路一对情侣的前面
NO.09 ミナモシティ市右边海滩的石头
NO.10 124水路的海底
NO.11 126水路的海底
NO.12 124水路的海底
NO.13 127水路的海底
NO.14 128水路的水面的浅滩上
NO.15 128水路的水面的浅滩上（第十四格的右下方）
NO.16 128水路的水面的浅滩上（第十五格的左下方）

技能28如果不慎丢了怎么办，在哪还有？

TM28在游戏中只有1个，没得买，可以抓No.42，养到46级左右就能学会钻地技能（学到前别进化）。

No.140丑鱼怎样进化成No.141美丽龙？



当丑鱼的美丽度满时升一级即可进化为美丽龙，提升美丽度的方法是让丑鱼吃增加美丽度的糖果（建议用No.27果实做）。

补充PP（技能点数）药哪里有卖？如何提升pp的最大值？

游戏中买不到，你可以捉No.34和No.127，到路尼市PC上方的屋和那两个狩猎者量度大小，大的话他会给你PP药；另外，No.06果实也能把其中一招的PP+10，快种吧！提升pp最大值的道具是ポイントアシブ（point up），但非常珍贵，只能拾到！

游戏中的秘传机（HM）从何得到？为什么有的秘传机无法使用？

密传机及其得到的地点为：
密传01 砍树 カナズ一屋内
密传02 飞天 120道路战胜“宿命对手”送你的
密传03 游泳 トウカ村会馆右边房子(后期)
密传04 推石 シダケ村上方洞窟砸开石块
密传05 照明 106洞窟キンセツ
密传06 碎石 キンセツ村民居
密传07 攀瀑布 ルネシティ镇的山洞
密传08 潜水 トクサネシ镇道馆左上方民居里
密传机器必须得到相应的徽章（打败道馆）后才能用

星星碎片和大小珍珠有什么用途？

没有特别的用途，只能用来卖钱，具体包括如下道具
ちいさなキノコ：普通的蘑菇，可以卖出

おおきなキノコ：珍贵的蘑菇，可以卖高价
しんじゅ：普通的珍珠，可以卖出
おおきなしんじゅ：珍贵的珍珠，可以卖高价
ほしのすな：可以卖较高价
ほしのかけら：可以卖高价
きんのたま：可以卖高价
ハートのウロコ：可以卖高价

游戏中共有多少种进化石？

共6种，对应不同进化类型的精灵，分别是
たいようのいし：特定的怪兽进化用（日）
つきのいし：特定的怪兽进化用（月）
ぼのおのいし：特定的怪兽进化用（炎）
かみなりのいし：特定的怪兽进化用（雷）
みずのいし：特定的怪兽进化用（水）
リーフのいし：特定的怪兽进化用（叶）

那么特殊进化的精灵有哪些？

大致有以下几种：
No.20用水之石进化为No.21
No.23用叶之石进化为No.24
No.61用月之石进化为No.62
No.89用叶之石进化为No.90，太阳之石进化为No.91
No.138用月之石进化为No.139
No.143用水之石进化为No.144
No.153用火之石进化为No.154
No.156用雷之石进化为No.157
No.176用深海之牙＋通信进化为No.177，深海之鳞＋通信进化为No.178
No.185用龙之鳞＋通信进化

战斗中可以补充体力的道具有哪些？

补充体力的道具为（这些道具同样可以用在非战斗中的场合）

キズぐすり：回复一只怪兽的体力20点
いいキズぐすり：回复怪兽体力50点
すごいキズぐすり：回复怪兽体力200点
まんたんのくすり：怪兽体力全回复
かいふくのくすり：怪兽的体力和异常状态全部回复
どくけし：解毒
やけどなおし：恢复被烧伤的状态
こおりなおし：解冻
ねむけざまし：解除昏睡状态
まひなおし：解除麻痹状态
なんでもなおし：回复一只怪兽所有的异常状态
げんきのかけら：复活一只怪兽并回复一半的血
げんきのかたまり：复活一只怪兽并回复所有的血
おいしいみず：回复一只怪兽的体力50点
サイコソーダ：回复一只怪兽的体力60点
ミックスオレ：回复一只怪兽的体力80点
モーモーミルク：回复一只怪兽的体力100点
ちからのこな：回复一只怪兽的体力50点
ちからのねっこ：回复一只怪兽的体力200点
ばんのうごな：回复所有异常状态
ふっかつそう：让精灵复活

战斗中的辅助道具又有哪些？

战斗中的辅助道具有时起到决胜的作用，但这些道具不能用在战斗之外，而且有些必须是让出战的精灵带在身上才能起作用。

ひかりのこな：使敌方怪兽命中率下降（必须怪兽持有）
しろいハーブ：可以将战斗中下降的能力恢复到原来值（必须该怪兽持有）
きょうせいギプス：可以将战斗中下降的速度再变强（必须该怪兽持有）
がくしゅうそうち：能够得到附加的经验值（必须该怪兽持有）
せんせいのツメ：可以先制攻击（必须该怪兽持有）
やすらぎのすず：暂时8知道什么用。（必须该怪兽持有）
メンタルハーブ：当战斗中处于メロメロ状态时自动恢复（必须该怪兽持有）
こだわりハチマキ：提升攻击的威力
おうじゃのしるし：造成伤害的同时使对方产生恐惧（必须该怪兽持有）
ぎんのこな：提升虫系绝招的威力（必须该怪兽持有）
おまもりこばん：战斗结束后得到2倍的金钱（必须该怪兽持有）
きんめおふだ： こころのしずく：ラティアス、ラティオス的特技攻击力和特技防御力提升（只能这两个怪兽持有）

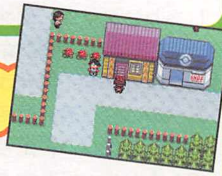
しんかいのキバ：パールル的特技攻击力提升（只能パールル这个怪兽持有）
しんかいのウロコ：パールル的特技防御力提升（只能パールル这个怪兽持有）
けむりだま：和野生怪兽战斗，逃跑率100%
かわらずのいし：持有的怪兽能进化
きあいのハチマキ：可以从气绝状态复活（必须该怪兽持有）
しあわせタマゴ：战斗结束后总能得到多一点的经验值（必须该怪兽持有）
ピントレンズ：增加命中率
メタルコート：提升はがね类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
たべのこし：战斗时回复体力（必须该怪兽持有）
りゅうのウロコ：龙系的怪兽所持有的不可思议的鳞
でんきだま：提升皮卡丘的特技攻击力（必须皮卡丘持有）
やわらかいすな：提升じめん类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
かたいいし：提升いわ类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
きせきのタネ：提升くさ类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
くろいメガネ：提升あく类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
くろおび：提升かくとう类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
じしゃく：提升でんき类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
しんぴのしずく：提升みず类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
するどいくちばし：提升ひこう类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
どくバリ：提升どく类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
とけないこおり：提升こおり类型的绝招威力（必须该怪兽持有）
のろいのおふだ：提升ゴースト类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
まがったスプーン：提升エスパー类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
もくたん：提升ほのお类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
りゅうのキバ：提升ドラゴン类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
シルクのスカーフ：提升ノーマル类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
かいがらのすず：给予对方伤害的同时自己回复体力（必须该怪兽持有）
うしおのおこう：只能提升少许みず类型绝招的威力（必须该怪兽持有）
のんきのおこう：使敌人的命中率下降少许（必须该怪兽持有）
メタルパウダー：提升防御力（只有メタ系怪兽才可以）

捕捉精灵的怪兽球有哪几种，各有什么作用？

マスターボール：最强的怪兽捕捉球
ハイパーボール：比スーパーボール更强的怪兽球
スーパーボール：比普通的モンスターボール强的怪兽球
モンスターボール：最普通的捕捉野生怪兽的怪兽球
サファリボール：在狩猎地区捕捉怪兽的特殊怪兽球
ネットボール：专门捕捉水和虫系怪兽的怪兽球

ダイブボール：专门捕捉生活在海底的怪兽的怪兽球
ネストボール：对比较弱的怪兽可以很方便捕捉的怪兽球
リピートボール：购买10个怪兽球的赠品
タイマーボール：能够简单捕捉空中怪兽的怪兽球
ゴージャスボール：能够简单捕捉火系怪兽的怪兽球
プレミアボール：纪念的珍贵怪兽球

玩迷你游戏的代币盒如何得到？



如图，到这里用在上一城市买到的信纸ハ—ハ—メ—ル和屋内女孩换。

听说道具可以靠拾到获得（非指隐藏物品），具体怎么做？

只要身上带着No.12针鼠、No.13、No.165的一只或多只，在草地、山洞、海底等地方走动时，它们就会自动帮你拾道具。可以拾到的道具有：
ポイントアシブ（point up，增加PP总值）
ぶしぎなアメ（不思异糖果，提升一个等级）
キスぐすり（药水，回复20HP）
いいキスぐすり（中级药水，回复50HP）
すごいキスぐすり（高级药水，回复200HP）
まんたんのぐすり（全满药，HP全回复）
かいふくのぐすり（回复药，HP全回复，状态回复）
きんのたま（金蛋，卖出去能攒5000元）
此外还能拾得9800元的道具、元气丹等甚至能找到珍贵的王者之印（几率很低）！

通关（打败四大天王）之后我还要做什么事情？

可以做的事情还有很多，首先是乘船到对战塔，船上会发生一系列的战斗；然后可以到天空之柱捕捉No.200，拿齐200只精灵活动一颗星，对战塔50连胜利获得另一颗星，选美5项冠军获得第三颗星，加上通关共得到4颗星星，才算把游戏初步完成。

如何去南岛，岛上有什么？

南岛必须带上梦幻船票，并激发了南岛事件后才能坐船去，日文版得到梦幻船票的方法是和官方取得联系，否则只能用金手指。英文版则可以通过探宝机直接拾到。南岛上有另一只水都（红宝石版为红水都，蓝宝石版为蓝水都），它身上携带可以增强水系战斗力的水珠。

如何去幻岛，幻岛上又有什么？

去幻岛要求主角拥有四颗星（通关、抓齐200只精灵、选美5项全能冠军、战斗塔50连胜各一颗），与下午2点正来到130水道的右方，就有一定的几率（这个只能靠运气，不过很多玩家都到过）可以到达幻岛。幻岛上有游戏唯一的一颗No.36号种子，并有机会遇到No.202。

如何种树，为何我种下去的树不会长大结果？

种树只要将种子放入土地，记得每天浇一次水即可生长。不会长大是因为树的生长需要实时时钟的支持，解决的办法有：使用正版卡带；或者到口袋妖怪网（www.pmgba.com）下载口袋红蓝宝石简体中文时钟版。

给树木浇水和果实采摘应注意什么？

所有果实都有四种生长形态，包括最开始的小土堆到最后的果实成熟，每种形态都必须浇一次水方能长出果实，同种形态下浇多次以上则按一次算。比如需要24小时结果的果实，平时能结2颗，每6小时浇一次水的话能结3颗，36小时的每9小时浇一次……依此类推。此外，低等级果实不采摘的话有可能重复生长几次后消失，超高级果实（No.31以上）有极低概率变种为低级果实（No.1~10）。

树果共有几种，有什么作用？

共有43种，分别为：

No01 クラボのみ：解除麻痹(必须是怪兽带着，才会在战斗中对自己使用，下同)

No02 カゴのみ：解除昏睡

No03 モモンのみ：解毒

No04 チ　ゴのみ：解烧伤

No05 ナナシのみ：解冻

No06 ヒメリのみ：回复10点PP值

No07 オレンのみ：回复10点体力

No08 キーのみ：解混乱

No09 ラムのみ：回复异常状态

No10 オボンのみ：回复30点体力

No11 フィラのみ：回复体力的同时会处于混乱

No12 ウイのみ：回复体力的同时会处于混乱
No13 マゴのみ：回复体力的同时会处于混乱
No14 バンジのみ：回复体力的同时会处于混乱
No15 イアのみ：回复体力的同时会处于混乱
No16 ズリのみ：使用这棵果实可以种出ズリ 树
No17 ブリ　のみ：使用这棵果实可以种出ブリ－树
No18 ナナのみ：使用这棵果实可以种出ナナ 树
No19 セシナのみ：使用这棵果实可以种出セシナ 树
No20 パイルのみ：使用这棵果实可以种出パイル 树
No21 ザロクのみ：使用这棵果实可以种出ザロク 树
No22 ネコブのみ：使用这棵果实可以种出ネコブ 树
No23 タボルのみ：使用这棵果实可以种出タボル 树
No24 ロメのみ：使用这棵果实可以种出ロメ 树
No25 ウブのみ：使用这棵果实可以种出ウブ 树
No26 マトマのみ：使用这棵果实可以种出マトマ 树
No27 モコシのみ：使用这棵果实可以种出モコシ 树
No28 ゴスのみ：使用这棵果实可以种出ゴス 树
No29 ラブタのみ：使用这棵果实可以种出ラブタ 树
No30 ノメルのみ：使用这棵果实可以种出ノメル 树
No31 ノワキのみ：使用这棵果实可以种出ノワキ 树
No32 シーヤのみ：使用这棵果实可以种出シーヤ 树
No33 カイスのみ：使用这棵果实可以种出カイス 树
No34 ドリのみ：使用这棵果实可以种出ドリ 树
No35 ベリブのみ：使用这棵果实可以种出ベリブ 树
No36 チイラのみ：提升攻击力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No37 リュカのみ：提升防御力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No38 カムラのみ：提升速度（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No39 ヤタピのみ：提升特技攻击力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No40 ズアのみ：提升特技防御力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No41 サンのみ：能够直接命中对手的弱点（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No42 スターのみ：提升5个能力之一（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No43 ナゾのみ：未知的果实，得到方法和作用不明

玻璃工房得到的背包有什么用?

可以在屋外的雪地走动收集火山灰，根据累积的行走步数换取各种玻璃哨子，各种哨子需要的步数和作用为：

玻璃哨子	需要步数	作用
蓝玻璃	250	解沉睡
黄玻璃	500	解混乱
红玻璃	500	解颓废
白玻璃	1000	容易遇到敌人
黑玻璃	1000	不易遇到敌人



游戏中增强属性的道具如何得到？

增强属性道具在游戏中通常只能得到一个，而且无法购买，只能靠事件或者NPC赠送，其获得地点为：

名称	增强属性	获得地点
奇迹种	草	森林（需要居合斩）
西库头巾	正常	山木镇右边屋内
软沙	地面	卡依市下方沙滩
黑色眼镜	恶	西达镇左上过道一男子丢失物品（隐藏）
木炭	火	飞音镇中药店
坚硬石头	岩	110号路挑战古利可第3关奖品
潮物	水	鬼塔倒数第3层
神秘水珠	水	研究所赠送的小电怪身上带有
不化冰	冰	退潮时冰洞内
磁石	电	110号路挑战古利可第7关奖品

训练师一共有多少个？



一共69人，有些网站流传说有神秘的第70位训练师，但至今没人能拿出证据来（笑）。和训练师打过一次后便能登陆图鉴,通过navi查询可以清楚地了解他们所处的状态。如图,No. 1芳香姐姐的资料为：弥生（アロマなおねえさん–ヤヨイ）、118号道路、作战：倾注柔和的心情、所持ＰＭ：芳香的草系ＰＭ、自我介绍：美妙的香气使身心健康！

哪里可以让宠物改名和忘记技能？

改名在卡侬市，



忘技能在阿田市找“忘光光老头”。



游戏中出现的“坏蛋”是怎么回事，能够孵化吗？

“坏蛋”是使用金手指不当造成的，它既不能孵化，也不能扔掉，白白占用一个放置空间，只能再用修改器修复它。



一共有多少种邮件，它们有什么用途？

有彩色、花边、哈伯、怀旧、机械、乌烟、热带、闪光、神奇、十字、阴影、珍品共计12种邮件。邮件是让玩家在上面写字留言，通讯交换精灵时传给对方的，单机用户意义不大。需要注意的是，当你收到一个身上带有邮件的精灵时，必须先把邮件打开查看，否则该精灵无法存入电脑。

如何到达海上城市吉纳镇？

可以沿如下路线游水到达，但必须在发生圣兽事件后道路才会开通，不过无需通关。



废弃船1、2、4、6钥在哪？

废弃船的钥匙出现在地面上的闪光点上，是隐藏道具，可以借助寻宝器找出。

沉船有什么秘密？

通过沉船事件可以拿到“探知器”这一珍贵的道具，当学会潜水特技后，来到沉船的最底层，分别进入6个房间中的5个，按房中的闪光点找到进入下一个房间的钥匙（进入房间的顺序为3、1、4、6、2），最后得到该道具。



沉船里发现的探知器有什么用？

拿到探知器后去卡依市造船厂换深海之磷或深海之牙（二选一），它有2种用途：一是可以让贝壳带在身上通讯进化；二是让帕鲁鲁装备，装备深海之牙特攻翻倍，装备深海之鳞特防翻倍。

树皮虫进化的规律是什么？

长期以来流传的说法是和性别有关系，即雄的树皮虫进化为小白虫，雌性的树皮虫进化为小粉虫，也有人说是和六围有关系，但经过多次试验证明并非如此，树皮虫的进化和公母还有6围（HP，攻，防，敏，特攻，特防）都是没关系的，而估计是和时间早晚有关，白天进化为小白虫，晚上进化为小粉虫。

如何在陆上乘浪？



陆上乘浪其实是利用了游戏的一个小bug，方法为：带着跳跃车和会冲浪的精灵，站在海岸边，主角面前要有两格的活动范围，然后用跳跃车，同时按下b和左键向左跳（骑过去也行），然后再同时按下b和右键向右跳，在跳跃的一瞬间按a键（要掌握好时间，要不然不会成功），会出现问主角是否冲浪的对话，答是则开始陆上乘浪。用这个秘籍能穿过电系掌门市左边的一块石头到达另一边，还有搁浅船的右边有一块大石头也能跳过它，其他许许多多的障碍都能按此法跳过（不过都要靠海）。

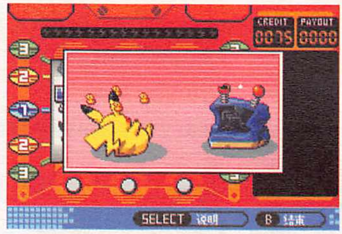
能否推荐一些练努力值的PM？

努力值的高低决定了所培养精灵能力的大小,下面列举一些练努力值常见的精灵作为参考：

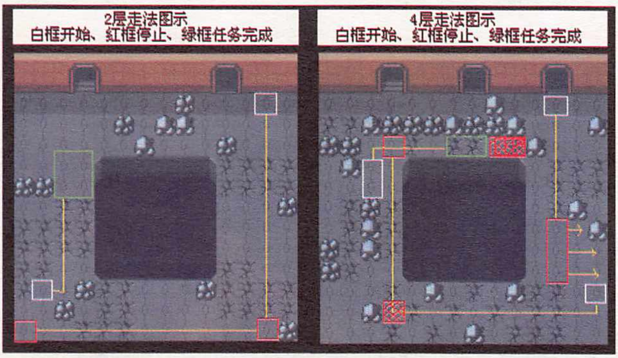
要增加努力值	作战对象	出现地点
HP	No.045	116号路山洞
	No.055	117号和120号水塘
攻击力	No.097	119号水面用高级鱼竿
	No.146	112号路的屋里
	No.010	103路段
防御力	No.015和No.017	104号路
速度	110号路除了一个绿毛球，任何pm都可打	
特殊攻击	No.114	113号路
特殊防御	流星瀑布前面除了阿柏蛇以外都可以	

银叶市的游戏中心的迷你游戏如何玩?

首先要有游戏盒和一定数量的游戏币，游戏的玩法和老虎机及罗盘的玩法一样，当玩家把相同的图案连成一直线或者把珠子转入预先设定的格子时，就会获得不同倍数的游戏币奖励，游戏币可以用来交换技能机器和家具玩偶。此外，如果满足一定的条件，就会出现皮卡丘被电击的动画，非常有趣,大家不妨多试试！



天柱的道路有非常多的裂缝，似乎很难通过啊?



天柱途中的地上的裂缝要用加速自行车冲过去。特别注意的是加速自行车需要留出2格以上的距离方能开始加速，并且要连续冲，中间不能有任何停顿，否则会掉到下一层，尽量走一个弯道，多试几次就能上手了。下图是难度比较大的第2、4层的走法：

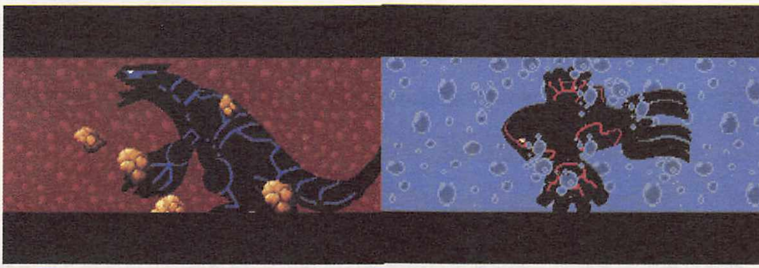
有没有宝石版的全地图，最好是中文版的?

为了方便玩家，特意制作了一张非常详尽的道路和城镇地图，这下就不用担心迷路了！



口袋妖怪绿宝石和红/蓝宝石有什么不同?

绿宝石游戏增加了许多新的系统和功能，首先是男女主角服饰上的改变，为了配合本作的标题，任天堂把男女主角转为以绿色基调。其次是在游戏中，玩家可以同时接受2位训练家的挑战这和以前的版本中两个人站在一起的2VS2的作战规则并不相同；第三是精灵的出场改为动态的画面，使得游戏画面显得更加活泼；第四是口袋导航仪中增加了和水晶版类似的电话功能，你随时可以和训练员和特殊人物联系；最后就是颇受玩家关注的“Battle Frontier”，它由7座建筑组成，只有经过认定的训练家才可以来到这里，利用这里的各种设施练习战术和技巧等，一试身手挑战自己的实力。



绿宝石中，种子种入几天才能长成树，(我已浇了N次水了，而且还是日文版)有没有什么速成法?

首先请确认你游戏中的时间会不会动（就是主角家的时钟会不会走），如果时间不动的话，那种子是永远也不会长成树的……如果时间可以动，那只需耐心等待，根据种子种类不同需要12~96小时不等的时间才能长成

我从主角那里拿到了可以穿过沙漠的东东以后，我就小跑着去沙漠了，终于我在沙漠的左下角发现了一位塔，我进去后因其它原因，我出了塔，后来我再去，便找不到那座塔了，你们能告诉我那塔是干什么的，它还会出现吗？如果不能，怎样才能让它再次出现?

只需要切换下场景（例如飞到别的城市）再回来，如果塔没有出现就再切换场景再回来，重复几次就会看见那个塔了。

我在（绿宝石通关）后，妈妈问我选择什么颜色，我选蓝色，可什么事也没有发生，怎样才能杀虫剂发剧情呢?



那是让你选择水都守护神的颜色，对应的颜色的那只就会在方圆大地图上的草丛、水面随机出现（例如你就可以遇见蓝水都）。

在绿宝如何抓NO.386和365，也就是末升级图鉴的NO.201和202

No.385正常情况下无法捕捉到，只有依靠金手指；No.386在橘子群岛的9岛，目前也只能靠空间转移金手指到达。

绿宝石的百变怪在哪抓？



在地图左上角那个镇化石迷的家里，有一个隧道，只要通关之后就能进入，那里就会出现百变怪，还有另外一块化石可拿。

绿宝石重要道具中的粉瓶有什么用？

粉瓶是用来装果粉的，果粉则是由树果通过PC中心二楼柜台的联机磨粉才能得到，粉末可以换到各种的补血药等道具。

在口袋妖怪绿宝石中如何到达战斗边境？

通关后可以在家里拿到船票，然后就可以在任何的码头坐船前去。

绿宝石中，如何能得到金银版的3只主角精灵？

在通版之后，完成方圆图鉴的200号PM的收集，便可以到博士那里选择得到菊叶草、火球鼠、小锯鳄的其中一只了。

口袋绿宝石的那些邮件有什么用，星沙啦、星星碎片又有什么用，还有剩饭在哪买？

邮件用来联机时给朋友写东西，没多大实用；星星碎片之类的用来卖钱；通关后去码头坐船，在船的最底层的垃圾桶里找到剩饭，另外在战斗边境可以交换。

蓝宝石收海皇牙，红宝石中收古拉顿，绿宝石中是不是该收天空龙？

不对，绿宝石中古拉怪/海皇牙/烈空座全部可以获得：烈空座通关前化解古拉顿和海皇牙的愤怒就可以去天空之柱捕获，古拉顿和海皇牙则是通关后去天气研究所问那个BOSS，他会告诉你一个道路，如果那个地方在下雨，那就找个潜水的地方，那里面有LV70的海皇牙,如果在出太阳，就找个没出现过的洞穴，里面有古拉顿，同样是70级的。

绿宝石里面是不是随身带着熔岩盔甲或者火焰身体特性的PM可以减少孵化步数？

的确是这样，这是绿宝石游戏新增的特性，需要的步数减为原来的一半。

绿宝石神兽决斗的城市中的老爷爷他身后被挡住的门怎么进？

绿宝石的情节有点不同，需要先去天柱（记得带高速车）找天空龙后发生剧情，再回到该城市后才能进入。



怎么让怪兽携带徽章？

徽章不同于道具，是不能携带的，但作为培养精灵成功与否标志的徽章，在获得的同时就已经赋予了怪兽，可以在属性菜单里显示出来。绿宝石版可以得到的徽章种类进一步增加（引入战斗基地的缘故），可以达到30多枚。

我在绿宝石沙狐乐园里抓了N个皮卡丘，怎么身上都是带果子的，而没有带电珠的？

皮卡携带“桔果”的几率是50%,而带"电珠"的几率是5%。所以得看运气,多抓一些吧。此外，“复眼”的特性会使你遇见带道具精灵的机率增加（只有绿宝石有用），也可以将拥有该特性的精灵放在队伍的第一位。

我玩绿宝石抓住了一只闪光的大嘴蝠，如果让这只PM进化的话，它会不会还是一直闪光宠？

是的，它也会是闪光宠，因为进化后还能保留闪光的形态。

如果不用金手指，绿宝石最多能得到多少图鉴？

不是386版的话，198只。

绿宝石中如何才能得到闪电鸟和耿鬼？

绿宝石版无法得到闪电鸟，只能和火叶版联机交换（火叶版在むじんはつでんしょ无人发电场最深处捕捉）；耿鬼让No.093进行通讯交换后进化得到。

听说红/蓝宝石和绿宝石中的训练卡能得到5颗星，是如何取得的呢？

ID卡最多只有4星

红/蓝宝石是：

1，通关

2，完成芳缘图鉴

3，选没全部获胜

4，战斗塔50连胜

绿宝石是：

1、通关

2、完成芳园图鉴

3、所有选美项目获得冠军

4、在战斗公园里取得7个金色徽章

抓宠公园为什么不让我进入？



因为你还没有拿到怪兽盒（糖果机）。新作糖果机的取得地点和原来不同，是要在地图右上方城市的选美中心和小姐谈话后得到。

如何得到金银版的3只主角？



需要两个条件：一是通关，二是得到方圆地区的1～200号精灵的图鉴（就是得到所有宝石版的精灵），这时候你的训练卡上将会有2颗星，去找博士，他就会让你3选一。

No.386代欧奇希斯所在岛上的谜题如何完成?

需要移动岛上的三角形，分别站在三角形的上下左右方按A键即可，要注意三角形原来是黑色的，移动后其颜色应该逐渐变红才说明你移动的方向是对的，否则需要重新来。当三角形的颜色和代欧奇希斯身上的颜色一样时，它就会从天而降。

如何捕捉天空之龙，需要通关吗?

不需要，但第一次遇到时不能捕捉，因为它还要去阻止古拉顿和海皇牙的争斗。完成这一使命后，就可以回到天空之塔的顶层去捕捉它，记得带上加速自行车，因为和前作一样，这里有许多烂地板需要高速通过。

绿宝石的古柯利屋似乎和红、蓝宝石有所不同，如何通过?

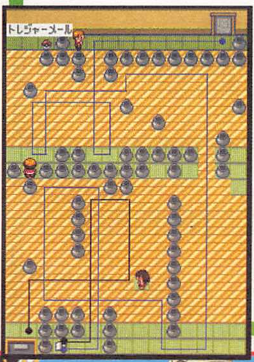
对，古柯利屋是游戏中最有趣的分支剧情，同样有8个任务等待玩家解决。绿宝石的过关方法和红、蓝宝石有所不同，尤其是最后一个迷宫的路线。这里详细说明一下：

第一关：他会躲在桌子的茶杯旁边，对着桌子茶杯处说话，主人就会现身，之后会告诉你一句爱语，对着墙壁壁画说话。开始过关，里面到处步满了挡道的灌木,这里要运用到砍书，先带好精灵吧，里面有3个训练员，经过战斗后找到打字机，获取开门密码。之后就可以出去了，相对比较容易。出门他会给你奖品，是奇异甜食。

第二关：他会藏在右边的盆景，对着盆景说话，机关是有按扭的地板，通过踩地板过去，三个训练员，之后找到打字机，出去，之后奖品是达意马球。

第三关：他会藏在抽屉那里，对着那里说话。机关是碎石破法 ，则里面要*踩按扭打开不同的门，找到打字机，出门拿奖品，奖品为坚硬的石头。

第四关：他会藏在左窗，对那里说话。机关需要怪力来推动挡路的岩石。找到打字机。出门拿奖品，是个兰色的球。



第五关：他会藏在左边的盆景，对着盆景说话，机关是回答问题，每人会随机问3题，答错了只能退到出口重新开始。

第六关：他会躲在柜子里，对着柜子说话。机关是搁开的栅栏，一路小心行走找到打字机，出门拿奖品,奖品为磁铁。

第七关：他会藏在右窗，对那里说话。机关是踩按扭，组成一条传送带，找到打字机，小心别走错，出门拿奖品，奖品为值上升。

第八关：他会坐在左边垫子上，对那里说话，机关是：利用水壶滑冰（路线如图），找到打字机出门，奖品是帐篷。

最后他会和你说出去旅行了，去做更多的机关。其中第八关的滑冰迷宫比较难，正确线路为：

如何升级386全国图鉴?

通关后博士会帮你升级图鉴，不需要什么条件。升级完图鉴后就可以到游戏新增的地方捕捉到宝石版202以外的精灵，例如战斗边界和抓宠公园新增的地点等。

绿宝石版能抓红、蓝两只水都吗?

通关后电视新闻会说远方飞来了怪兽，然后妈妈会问你喜欢什么颜色，如果选红色就会遇到水都妹妹，蓝色则遇到哥哥，同样只能二选一，而另一只水都和原作一样必须在南岛遇到，正常途径下是无法到达的。

我使用了金手指去了南岛，但到了那里只有孤零零的一个蛋?

用空间转移金手指到南岛并没有触发事件，当然抓不到水都。正确的方法是：首先要和带有船票的红宝石/蓝宝石游戏进行通讯，通讯成功后你会被告知得到了新的船票，然后就可以去卡依市坐船到南岛，进入后同样调查中间的蛋，另外一只水都就会出现。



训练卡上4颗星星的取得条件是什么?



条件分别为：

1、通关一次

2、获得选美比赛五项全能的徽章

3、方元202图鉴中的1～200号精灵全部得到

4、取得战斗都市的全部金徽章

本作增加了定点教学的功能，有多少地方可以学到新的招式?

一共有10处地方，分别为：

1、卡伊口袋爱好者中心的GG，学习虚张声势（いばる），100%令对手物攻升二级，之后对手混乱。
2、银叶gym旁边的胖子，会教你滚动（ころがる），5回合连续攻击，每次威力增加(攻击失误效果取消)；使用变圆(まるくなる)后威力×2。
3、西达精灵中心的小孩教你连续切（れんぞくぎり）连续使用威力倍增(攻击失误效果取消)。
4、飞音镇老爷爷房内的小孩教的是模仿（ものまね），暂时复制对象最后使用的技能。
5、阿田的百货商店顶楼的MM会教你替身（がわり），使用最大HP的1/4制造替身，替身会替自己抵受攻击，直至替身被打消(最大HP的1/4)。
6、道谷的海滩上的格斗家会教你爆裂拳（ばくれつパンチ），令对象混乱。
7、吉纳精灵中心里的金发男子会教大爆炸（だいばくはつ）使用此技能威力巨大，但自己进入濒死状态。
8、双鹿的精灵中心的JJ会教你舍身撞击（すてみタックル），给予对象的伤害，自己亦承受1/3。
9、哈吉商店内的女孩会教摇手指（ゆびをふる），随机使出所有招式中的一种。
10、日川的一间屋子里的老爷爷会教你梦话（ねごと），自己在睡眠状态可随机使用拥有的招数。

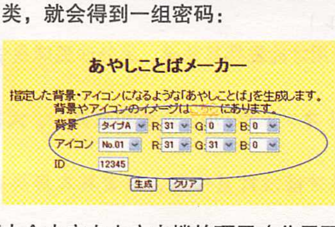
我听说装精灵的箱子可以设置自己想要的壁纸？

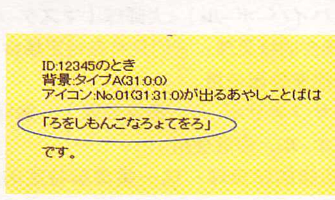


是的，进入PC后，选择“整理箱子”，把光标移到箱号栏上按A键，选择第二项，就可以更换各种类型的壁纸，选择第三项则可以为该箱号重新命名，从而达到“个性化”的效果。

壁纸的数量有限，如何得到更多的壁纸呢？

壁纸的设定是绿宝石版新增的可以直接在网上实现互动的系统，十分有趣！首先进入如下网址：http://no2.pic.bz/cgi/words/，输入你游戏的ID号和选择壁纸的前景、背景和种类，就会得到一组密码：





再去金水市左上方大楼的顶层（公司下面的房子），里面有一个女孩躺在床上，先和旁边的老人（女孩的父亲）说话，他会要求你输入密码，输入正确后他会告诉他女儿，并告诉你关于新壁纸的情况。再去PC查看精灵箱，会发现多了一个选项，进入后就能设置你选择的壁纸类型了！

听说可以通过和NPC交换得到喵喵？

没错，战斗工厂旁边一个小房子里可以用小松鼠(向尾猫）换取喵喵，喵喵身上还带着一个邮件，上面写“小松鼠，谢谢！喵喵的叫声真的很可爱啊！”

此外，游戏中还有其他几个交换宠物的地方：

1、岩系会馆旁边的小屋，用No.280-029ラルトス换No.273-022タネボ

2、飞行系会馆PM中心旁的树屋，用No.313-086バルビト换No.311-080プラスル

3、水上都市PM中心下面的一小屋，用No.371-187タツベイ换No.116-184タッツ





在通关过程中，经常有很神秘的胖大叔出现，那个人是干什么的？

那是战斗边疆（Battle Frontier）的创始人，通关后来到战斗边疆就知道了。

精灵球一共有多少种，它们的使用场合有什么不同？

一共有12种，大致可以分为3类：

1、普通系列的精灵球：除了大师球外均可以在商店里面买到，抓宠能力的高低不同是它们之间最大的区别。

怪兽球（モンスタ-ボ-ル）<超级球（ス-パ-ボ-ル）<布雷密球（プレミアボ-ル）<超力怪兽球（ハイパ-ボ-ル）<大师球（マスタ-ボ-ル）

2、特殊场合的精灵球：它们只有在特定场合下使用才能发挥其效果。另外沙狐球是个特例，它只能在抓宠公园使用。

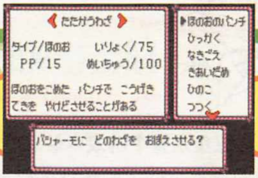
沙狐球（サファリボ-ル，抓宠公园）、触网球（ネットボ-ル，水面和森林）、大布斯球（ダイブボ-ル，海底使用）

3、特定功能的精灵球：这一类需要特定的条件才能发挥其作用，或者其本身具有特殊的作用。

尼斯道球（ネストボ-ル，怪兽越弱越容易抓到），利比道球（リピ-トボ-ル，已抓到过的怪兽更容易抓），达伊玛球（タイマ-ボ-ル，战斗回合数越长，越容易抓到怪兽），高基石球（ゴ-ジャスボ-ル，使抓到的怪兽容易变得亲密）

如何获得隐藏的招式“高压电击”？

首先你需要有“电珠”，野生的皮卡丘有可能携带，尽量去捕捉吧。然后抓一对不同性别的皮卡丘（雷丘和一只百变怪也可以），给其中一只带上电珠，将它们放到110号路上的饲养屋喂养，行走一定的步数直到饲养屋前的老伯告诉你有蛋时，把蛋带在身上再走2560步就会孵化出懂得高压电击（Volt Tackle）招式的皮丘。



心灵鳞片有什么用？

心灵鳞片可以让精灵回忆起以前学过的招式，这对于培养捕捉到的高等级的神兽十分有用，可以更灵活地配招。心灵鳞片是隐藏道具，无法购买，只能通过拾宝机在野外获得，拿到地图上方所在的城市交给屋内的胖子，就可以选择要回忆的招式了。

我的精灵全部中毒了，要紧吗？

绿宝石版精灵中毒后很容易传染，其程度大大超过了以往所有的版本，健康的精灵只要携带在带病毒精灵的队伍中，很快就会被感染。精灵中毒后并无大碍，所谓会自己逃跑的说法只是传言；相反，中毒时战斗得到的经验值是平常的1.5倍，加上中病毒的几率非常低，所以还是尽可能地和朋友交换得到中毒的精灵吧。

墨镜男子有什么秘密？

一路跟随你来到精灵联盟的墨镜男子，似乎没什么作用，其实不然，在战斗边界，当你获得全部的7个银色、金色徽章后，便可以分别找他拿罕见的41号、42号果实各1个！

破旧地图有什么用？

旧地图大家可能用金手指改到了，但不知其作用，其实是用来到达一个叫“さいはての

ことう”的岛上，在那里可以抓到包括先前的GBC版本都无法得到的No.151梦幻。

此外，游戏中的各个船票（道具）和可以到达的岛屿对照如下：

1、しんぴのチケット：たんじょうのしま

2、オ-ロラチケット：へそのいわ

3、むげんのチケット：みなみのことう

4、ふるびたかいず：さいはてのことう



绿宝石如何钓丑鱼？和红、绿宝石有什么不同？

丑鱼是整个游戏中最难捕捉的精灵了，绿宝石和红、蓝宝石差别不大，仍然是要找到合适的钓点。网上的传言是要在晴天时将整条道路的所有的水平都试钓过一遍——当然，这种方法在理论上是可行的，但你有这个耐心吗……其实，下雨天同样可以钓到丑鱼，而且它基本上集中在下图的几个点，只要在这些小区域内尝试就够了，注意使用初级或者中级的鱼杆。要点：

1、钓点区域有9个（这里只列举其中的3个），当然其他点也可能存在，只是几率较小。

2、钓点不会受到天气和存档的影响。

3、钓点都是在桥下、阴影、礁石和钓鱼人附近（莫非丑鱼在胆小的同时又喜欢亲近人？）

4、每个区域的每个格子至少钓2~3次，因为笨笨鱼出现率是50%，一般头两杆就能钓到

5、最后就是足够的耐心，祝你好运，早日得到并进化为美丽龙！



雨天能钓丑鱼吗？

首在119号水道随机遇到和天气无关，丑鱼分布在119号水道的随机6个格，找对了的话在此6个点钓上的几率为50%，下次捕捉丑鱼还会在你钓过的地方，不会改变地点。但是时间过太久的话钓点会转移到其他地方。

幻岛如何到达，岛上有什么秘密？

幻之岛，梦幻般的岛屿，随机在130水道上出现。在游戏中每天系统都会随机赋予幻岛

一个号码，当玩家身上携带的PM的编号（全国图鉴编号）与此号码相同时,幻岛即会出现。也就是说，我们每天有大约1/64的机会能够一睹幻岛的风采。那么，如何知道自己是否能够登上幻岛呢？

首先，我们要来到131水道上的吉纳镇，到一位老者家中，向他询问有关幻岛的事情。如果他说他看到幻岛时在130水道上就会出现一个新的小岛（如果看不懂日文，那只要看到他的话中带有几个感叹号就说明可以去幻岛了），那恭喜你了！



接下来你就可以由131水道一路乘浪到130水道，这里会出现一个之前没有的小岛，那就是我们的目标——幻岛。岛上生长有全游戏唯一的一棵NO.36果树，还犹豫什么？快去采摘吧（只有1颗种子）！

此外，幻岛上还可以遇见可爱的小果然翁，等级为5～50，小心它的踩影子（咬住你不放）特性…据说幻岛上还有No.386迪奥西斯出现，但至今没有人能证实。

海马龙进化所需的龙之麟怎么得到？

到流星瀑布山洞的最深处，也就是抓小血翼（No.187 タツベイ）的地方，它身上随机带有龙鳞，不过几率不高，需多捕获才有可能得到。由于多种精灵的进化需要用到这一道具，所以建议多捕捉，并可以选择个体值高的培养成血翼飞龙，一举两得。

在日落山看到水战团走了后，去码头怎么不会发生潜艇被偷的事件？

绿宝石的剧情有了改变，要先去第四个道管那个城市旁的凹凸岛，走到一个地方会有事件发生，坡上会开出一个小洞，到深处打败岩浆团头目后回码头才会触发事件。

得到全部的精灵有什么特别的奖励？



首先在得到方圆200只精灵的图鉴后，训练卡上会多出一颗星，而且博士会让你挑选金银版的三主角之一；此外，在得到全部方圆和全国（386）图鉴后，分别来到阿田市（选美中心所在的城市）一间小屋的二楼与一个金发男子谈话，便能够得到一张漂亮的证书，证明你抓齐了所有的精灵。可惜该证书不能携带在身上，但可以随时去查看。

绿宝石中究竟有没有水蛛怪?

和红、蓝宝石一样，平常多留意电视上的转播，看到电视转播说××路上有大量的水蛛怪出现时，赶到那里，就能以较高几率遇到。所不同的是即便在这时候查看图鉴，还是没有显示该路上有水蛛怪的存在，且如果没有电视报道，遇到水蛛怪的几率几乎为0。但水蛛怪的确在绿宝石版中可以捕捉到！

听说GYM可以反复攻打，而且每次出现的精灵都不一样，是这样吗?

对。GYM一共可以攻打5次,每次馆主使用的精灵种类和等级都有一定的变化,具体如下:

岩石：

1：12级小拳石+12级小拳石+15级力行怪

2：32级隆隆岩+35级化石盔+35级大岩蛇+37级力行怪

3：37级菊石兽+37级隆隆岩+40级镰刀盔+40级大岩蛇+42级力行怪

4：42级菊石龙+42级隆隆岩+45级镰刀盔+45级大岩蛇+47级力行怪

5：47级石翼龙+47级隆隆岩+47级菊石龙+50级镰刀盔+50级超硬虫+52级力行怪

格斗：

1：16级腕力+16级冥思兽+19级笑熊

2：33级怪力+33级冥思兽+35级卡波拉+37级大熊怪

3：38级怪力+38级佳雷木+40级卡波拉+42级大熊怪

4：40级艾比郎+43级怪力+43级佳雷木+45级卡波拉+47级大熊怪

5：46级沙瓦郎+46级艾比郎+48级怪力+48级佳雷木+50级卡波拉+52级大熊怪

电：

1：20级雷电球+20级电光怪+22级三磁怪+24级雷电兽

2：36级绵羊+36级顽皮弹+38级三磁怪+40级雷电兽

3：39级皮卡丘+41级绵羊+41级顽皮弹+43级三磁怪+45级雷电兽

4：44级雷丘+46级天龙+46级顽皮弹+48级三磁怪+50级雷电兽

5：50级电击兽+51级雷丘+51级天龙+53级顽皮弹+53级三磁怪+55级雷电兽

火：

1：24级泥奇怪+24级小蜗牛+26级巴库兽+29级库斯怪

2：38级蜗牛+36级小火马+38级巴库兽+40级库斯怪

3：41级卡蒂狗+43级蜗牛+41级小火马+43级巴库兽+45级库斯怪

4：46级暗犬+46级卡蒂狗+48级蜗牛+46级烈焰马+48级巴库兽+50级库斯怪

5：51级风速狗+53级蜗牛+51级恶魔兽+51级烈焰马+53级巴库兽+55级库斯怪

普通：

1：27级比奇熊+27级狂猴+29级大飞鼠+31级巨猛怪

2：42级吉利蛋+42级巨猛怪+43级比奇熊+45级巨猛怪

3：47级巨猛怪+47级吉利蛋+45级袋龙+48级比奇熊+50级巨猛怪
4：52级巨猛怪+52级幸福蛋+50级袋龙+53级比奇熊+55级巨猛怪
5：57级巨猛怪+57级幸福蛋+55级袋龙+57级肯泰罗+58级比奇熊+60级巨猛怪
飞行：
1：29级云雀+29级长脖龙+31级巨鸟+30级食鱼鸟+33级大云雀
2：40级迷你龙+38级长脖龙+41级食鱼鸟+42级巨鸟+45级大云雀
3：43级小猫鹰+43级长脖龙+45级哈克龙+46级食鱼鸟+48级巨鸟+50级大云雀
4：48级猫头鹰+49级长脖龙+50级哈克龙+51级食鱼鸟+53级巨鸟+55级大云雀
5：53级猫头鹰+54级长脖龙+55级食鱼鸟+55级快龙+58级巨鸟+60级大云雀
超能力：
1：41级预言鸟+41级古洞兽+42级太阳花+42级月牙兽
2：48级呆呆兽+49级古洞兽+49级预言鸟+50级月牙兽+50级太阳花
3：53级素利普+53级呆呆兽+54级古洞兽+54级预言鸟+55级太阳花+55级月牙兽
4：58级素利柏+59级呆呆兽+58级古洞兽+59级预言鸟+60级太阳花+60级月牙兽
5：58级素利柏+59级古洞兽+58级河马王+59级预言鸟+60级太阳花+60级月牙兽
水：
1：41级幼生兽+43级海豹+46级海马龙+41级龙鳅+43级大利蟹
2：46级蚊香蝌蚪+46级龙鳅+48级狂豹+48级大利蟹+51级海马龙
3：50级蚊香蛙+51级龙鳅+53级狂豹+53级大利蟹+56级海马龙
4：56级乘龙+58级龙鳅+56级蚊香蛙+58级狂豹+58级大利蟹+61级海马龙
5：58级乘龙+59级龙鳅+58级大水蛙+59级狂豹+60级大利蟹+60级海马龙



那记住训练员的电话有什么用？

首先是大家熟悉的邀请战斗，过一段时间训练员会打电话请你和他对战，这时查看导航仪训练员名字的旁边会出现一个闪烁的标志，到达其所在的道路与其对话就能进入战斗；其次是有少数训练员会送你一个道具；其实除了这些外还有一个功能，就是个别训练员会打电话来告诉你某地会有某种PM大量出现，这和金银版非常类似。不过更加奇特的是，这时候抓到的PM和一般的野生PM招数有很大差异。例如收到得到核果种子出现在117号道路的信息时，能抓到会寄生种子、撒气的核果种子，这是正常升级所不能学到的！

查看电视新闻报道有什么用？

比较常用的是以下五种情况：
1.117,120等道路大量出现橡实果，或者××路出现水蜘蛛（平常抓不到）；

2.百货大楼顶楼出售特殊物品，例如修补地板等；
3.集市的加努力值的药半价出售；
4.游戏中心的幸运日，中奖机率上升，这时候去玩老虎机得奖几率特别高；
5.在选美中心，一位老伯(糖果名人)会与你合作做糖果,可以做出高级的糖果；
注意有些时候某些事件的发生会在电视上提前1～2天就通知你。

如何得到全部的招式机？

No.01　气合拳(きあいパンチ)　115号道路，要使用冲浪
No.02　龙之爪(ドラゴンクロ-)　りゅうせいのたき，要使用攀瀑
No.03　水之波动(みずのはどう)　ルネシティ镇GYM
No.04　瞑想(めいそう)　トクサネシティGYM
No.05　吼叫(ほえる)　114号道路，带着ポチエナ的人处得到
No.06　剧毒(どくどく)　ほのおのぬけみち，要使用怪力
No.07　雹(あられ)　あさせのほらあな
No.08　巨大化(ビルドアップ)　ムロタウンGYM
No.09　种子机枪(タネマシンガン)　トウカのもり出口，一小孩处得到
No.10　觉醒之力(めざめるパワ-)　ヒワマキシティ民居，和老奶奶玩游戏得到
No.11　日本晴(にほんばれ)　在第六个GYM东面那人　你看变色龙的吊桥下的湖边一个洞穴里拿到
No.12　挑拨(ちょうはつ)　からくりオヤジ的家，5回CLEAR后得到
No.13　冷冻光线(れいとうビ-ム)　118号水道，船上/游戏中心奖品，4000枚代币
No.14　吹雪(ふぶき)　ミナモシティ百货大楼购买/游戏中心奖品，4000枚代币
No.15　破坏光线(はかいこうせん)　ミナモシティ百货大楼购买
No.16　光之壁(ひかりのかべ)　ミナモシティ百货大楼购买
No.17　守护(まもる)　ミナモシティ百货大楼购买
No.18　祈雨(あまごい)　118号水道，船上
No.19　亿万吨级吸取(ギガドレイン)　123号道路，一女子处得到
No.20　神秘之守护(しんぴのまもり)　ミナモシティ百货大楼购买
No.21　八当(やつあたり)　キナギタウン民居，队伍第一只妖怪亲密度极低时得到
No.22　太阳光线(ソ-ラ-ビ-ム)　狩猎区，要使用冲浪
No.23　钢之尾(アイアンテ-ル)　りゅうせいのたき，要使用攀瀑
No.24　十万伏特(10まんボルト)　ニュ-キンセツ发电所任务完成后，テッセン处得到/游戏中心奖品，4000枚代币
No.25　闪电(かみなり)　ミナモシティ百货大楼购买
No.26　地震(じしん)　かいていどうくつ
No.27　恩返(おんがえし)　キナギタウン民居，队伍第一只妖怪亲密度很高时
No.28　挖洞(あなをほる)　ハジツゲシティ，与114号道路交界处的房子

No.29 精神障碍(サイコキネシス) 冠军之路/游戏中心奖品，4000枚代币

No.30 影子球(シャドｰボｰル) おくりびやま内部顶层

No.31 瓦割(かわらわり) ルネシティ左上民居

No.32 影分身(かげぶんしん) 113号道路，对一土堆调查/游戏中心奖品，1500枚代币

No.33 反射盾(リフレクタｰ) ミナモシティ百货大楼购买

No.34 电击波(でんげきは) キンセツシティGYM

No.35 火炎放射(かえんほうしゃ) 游戏中心奖品，4000枚代币

No.36 泥爆弹(ヘドロばくだん) ムロタウン，集会所一男人处得到

No.37 砂岚(すなあらし) 111号道路，沙漠最下方

No.38 大文字(だいもんじ) ミナモシティ百货大楼购买

No.39 岩石封(がんせきふうじ) カナズミシティGYM

No.40 燕返(つばめがえし) ヒワマキシティGYM

No.41 寻衅(いちゃもん) 在カイナ市选美场里面的那个赛场里，找左下角的一个水手拿到

No.42 空元气(からげんき) トウカシティGYM

No.43 秘密之力(ひみつのちから) 111号道路，树旁一人处得到

No.44 睡眠(ねむる) ミナモシティ，右上民居

No.45 着迷(メロメロ) シダケタウン选美场，一女子处得到

No.46 盗窃(どろぼう) カイナシティ博物 ，岩浆团/水之团员处得到

No.47 钢之翼(はがねのつばさ) 把一开始カナズミ市ツワブキ给的ダイゴへのてがみ送到いしのどうくつ里面的ダイゴ手里，ダイゴ给

No.48 技能交换(スキルスワップ) おくりびやま

No.49 强夺(よこどり) 在通关后往返カイナ和ミナモ的船上右上角那间屋子里面找人拿

No.50 燃烧殆尽(オｰバｰヒｰト) フエンタウンGYM

☆ Hm.01 间合斩：金水市间合斩头目家。

☆ Hm.02 飞空术：119号道路打败副主角后获得。

☆ Hm.03 冲浪术：打败天元市第五会馆后从西边民居道夫的父亲处获得。

☆ Hm.04怪力术：西吉隧道内碎开岩石后从格斗男子处获得。

☆ Hm.05闪光术：与石之洞窟内出口处男子对话后获得。

☆ Hm.06碎岩术：与银叶市东南民居男子对话获得。

☆ Hm.07 登瀑术：平息古拉怪和海皇牙后，npc送。

☆ Hm.08 潜水术：双鹿市西北代后之家处获得。



绿宝石有没有中文版?

中文版一直是玩家最关心的，绿宝石至今还未有中文版的消息，估计当初小神游发行绿宝石中文版的传言，导致了D版商也在观望吧……火红/叶绿版中文版卡带早在该游戏上市一个多月后就有了，但由于加密的缘故，直到上个月才被一位名叫三池典太的成功dump出来，虽然还存在着一些bug，但基本上还是能玩下去的。这里列出历代口袋作品的汉化情况：

游戏平台	游戏名字	汉化情况
Gameboy	口袋妖怪红、绿、黄	全部汉化，黄版的汉化版有两种，其中一种非常完美，完全按宠物的正规名字翻译
GBC	口袋妖怪金、银、水晶、卡片1、卡片2、gogogo、方块、弹珠台等	只有金、银、水晶、卡片1有汉化版，其中水晶中文版有时间bug，卡片1为国内内地公司汉化，实属难得，但rom没有dump
N64	口袋快照、皮卡丘、竞技场1、竞技场2	全部没有汉化，但都能模拟
NGC	口袋妖怪盒子、乐园、竞技场	全部没有汉化，竞技场的rom和模拟器都出来了，但不能模拟
GBA	口袋妖怪红、蓝宝石、弹珠台、火红、叶绿、绿宝石、迷宫	除了绿宝石外都有汉化版，有些是不完全汉化，其中弹珠台是唯一的一个非盈利为目的的汉化作品
NDS	珍珠、钻石、冲刺、方块、战队	全部没有中文版

如何种果子?

先把果子种到土里，不同的果子的发芽时长不同，越珍稀的越长，如神秘果需要3天才进入长大状态，种好后浇水4～7次（次数依不同的珍稀度而定，No.01～10是4次，雷木果还要加1次，11～15是5次，16～20是5次，21～35是6次，剩下的是7次，神秘果是7～8次，建议8次）；果子就会过一定的时间长成嫩芽，现在统一浇水6次，以后2小时浇1次；当果子长大的时候也就是长成形时，也是6次（神秘果要8次）；浇了水后你就会发现植物上就有东西了，可惜不是果子而是开花了，这时候就马上开始增产大作战吧，浇水10余次后每1小时浇2次，直到长了果子。然后不用我说，开始收割自己辛勤的果实吧！

绿宝石上在哪里捉伊布?

没办法直接得到，必须要和有了2个宝石的火/叶交换得到。

飞天螳螂要多少亲密度才能进化?

正常版要携带钢铁外套通信，386版要亲密达220进化(升一级)。

请问那个能把敌人打到1滴血的技能是什么？什么精灵可以学到？

刀背斩，能学的有大葱鸭、飞天螳螂、可拉可拉等等。

使用不同的精灵球捕捉精灵对PM有什么影响或好处吗？

没有，对pm的影响效果是一样的，只有用亲密球抓的亲密度会加1。不过不同种类的球在捕获修正（修正值越大越容易抓到）上是不同的，具体为：

	名称	英文	买入价	卖出价	说明	捕获修正值
	モンスタ-ボ-ル	Poké Ball	200日元	100日元	100　一般精灵球	1.0
	ス-パ-ボ-ル	Great Ball	600日元	300日元	比モンスタ-ボ-ル 较好的精灵球	1.5
	ハイパ-ボ-ル	Ultra Ball	1200日元	600日元	比ス-パ-ボ-ル较好的精灵球	2.0
	サファリボ-ル	Safari Ball	0日元	0日元	0　自然公园专用球	1.5
	ネットボ-ル	Net Ball	1000日元	500日元	500　捕捉水／虫系会较好的精灵球	1.0(3.0)
	ダイブボ-ル	Dive Ball	1000日元	500日元	500　水底中使用会较好的精灵球	1.0(3.5)
	ネストボ-ル	Nest Ball	1000日元	500日元	500　捕捉低等级(1~29)精灵会较	1.0(3.9~1.1)
	リピ-トボ-ル	Repeat Ball	1000日元	500日元	500　捕捉已捕获的精灵会较好的精灵球	1.0(3.0)
	タイマ-ボ-ル	Timer Ball	1000日元	500日元	500　战斗回数(2~30)越多效果越	1.0(1.1~4)
	ゴ-ジャスボ-ル	Luxury Ball	1000日元	500日元	500　增快精灵亲密度提升的精灵球	1.0
	プレミアボ-ル	Premium Ball	200日元	100日元	测试球，效能与モンスターボール一样	1.0
	マスタ-ボ-ル	Master Ball	0日元	0日元	0　必捉	无限大

钟点上标的是AM，怎么我练出来的是影伊布？

伊布进化在绿宝石与红蓝宝石本来就是不同，刚好相反。

绿宝石中能拿火红叶绿里的挑战机吗？

不能，即使是通过修改器得到的挑战机也无法在绿宝石中使用。不过绿宝石有主菜单，只要登记过的对战员过一段时间后也能再挑战。

有人说给野生原野区里的某人某个东西可以抓大量怪物，这是真的吗？如果是真的，那给谁什么东西呢？

在原野区的四方盒子中放入口袋盒子（选美场制作的糖块），则遇到宠的几率较高。

用了探索器后自己在原地打转却找不到隐藏道具是怎么回事？

哈哈，和上面说的类似，道具就在你的脚下，被你踩住了！

我在会下雨的地方去种果子，还要浇水吗？

和现实不同，一个字：要！

如何得到更多的精神海花石？

治疗着迷状态的精神海花石大家应该都认为是要用48BP得到的吧？其实在绿宝石里面有个免费得到精神海花石的方法：去飞行道馆旁有1个小房子，就是门口用个绿衣服的人的那个，进去和小海鸥讲话后海鸥就会飞走，过一会儿你再去超能道观的宇宙中心下面的房子里，你会发现有只小海鸥在里面，你再和海鸥讲话就可以了，海鸥再次飞走，你到飞行道馆的原来的那个房子里找海鸥旁边的小男孩说话他就会给你。

能否列举宝石珍贵道具取得地点？

怪兽盒(选美和进沙湖乐园必备)：红蓝宝在卡伊，绿宝在阿田的选美场里得到
硬币盒(玩游戏必备)：在卡伊买哈伯邮件，到银叶一MM处换
钓鱼竿(钓鱼)：山木镇
好钓竿(钓鱼)：银叶右边
超级钓竿(钓鱼，等系统提示说:咬钩了，按一下A键.如此循环)：道谷市
透视仪(可发现隐藏道具)：110号路战胜另一个主角后给你
守卫饭(带着战斗得到的金钱翻倍)：打赢爸爸(第5会馆)后妈妈给你
学习装置(带着的PM不战斗也能得到经验)：帮天力社长送完信后天力社长给你
竞争背心(带着战斗得到的努力值翻倍)：111号道路"连胜之家"中得到
剩饭[余物](带着战斗每回合回复最大HP的1/16的)：通关后船上得到.红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区48BP换得
空贝(给对手伤害的1/8给自己回复HP)：看看洞中用4个浅水盐，4个浅水贝和门口的老头换
专爱头巾[守旧器](带着WG*1.5倍，不过只能用刚开始用的技能)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区64BP换得
焦点镜(带着会心率升2级)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区64BP换得
气息头巾[精神器](带着有10%的机率受攻击不死)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝

大挑战区64BP换得.也可在看看洞退潮时最里层得到

王者之证(带着攻击有10%的机率使对手害怕)：通关后在道谷市代后家旁一男孩处得到.红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区64BP换得

光粉(回避率上升10%)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区64BP换得

先制之爪[老师指甲](带着23.4%机率优先度+1)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区48BP换得

金属叶片[精神海石花](带着不会着迷):首先来到日川市(全是树屋的城市)，在上数最后一间树屋里和左边的男孩说话后，旁边的海鸥就会逃跑，然后去道谷市航天中心下边的屋子找到逃走的海鸥，调查后返回和男孩说话可以得到金属叶片；红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到,绿宝大挑战区48BP换得

白色叶片[白海石花](带着能力不会因对手下降)：红蓝宝战斗塔50连胜后随机得到，绿宝大挑战区48BP换得

深海之牙(海贝带着TG翻倍，通讯进化为大嘴鳗)：沉船中得到探知器，在卡伊船厂换

深海之鳞(海贝带着TF翻倍，通讯进化为长睫鳗)：沉船中得到探知器，在卡伊船厂换

心之水滴(拉提奥斯和拉提亚斯带着TG和TF翻倍，战斗塔无效)：南岛的水都身上带着

烟珠(和野生怪兽战斗，逃跑率100%):古利可屋第4关奖品

清符(带着遇到野生PM的机率变为2/3)：日落山顶

安闲铃(带着亲密上升速度翻倍)：卡伊的精灵俱乐部内(排头带高亲密PM才能得到)

5色头巾(带着选美中展示PM得分更高)：当有PM有项选美值满时放在排头与卡伊的俱乐部内的人谈话得到

粗骨头(嘎拉嘎拉或卡拉卡拉带着WG翻倍)：野生嘎拉嘎拉或卡拉卡拉5%携带

大葱 (大葱鸭带着会心上2级)：野生大葱鸭5%携带

金属粉末(百变怪带着WF翻倍，变身后无效)：野生百变怪5%携带

幸福蛋(带着经验*1.5倍):野生吉利蛋5%携带

电珠(皮卡丘带着TG翻倍):野生皮卡丘5%携带



在游戏有什么道具是可以在野外拾取的？

天元市　：精神草X1、PP艾依X

金水市　：力道X1

银叶市　：敏捷力X1

阿田市　：喷射器X1

道谷市　：触网球X1

102号道路：伤药X1

103号道路：效果卡X1

104号道路：怪兽球X1、伤药X1、纪念打X1、值上升X1

105号水路：落海夫X1

106号水路：赞美语X1、
110号道路：清洗物X1、奇异甜食X1
111号道路：最大上升X1、星沙X1、秘笈37X1
112号道路：金珠X1
113号道路：PP力卡X1、抢先X1
114号道路：赞美语X1、奇异甜食X1、
115号道路：好伤药X1、超级球X1、落海夫X1、秘笈01X1
116号道路：PP艾依X1、特别上升X1、避开X1
117号道路：超级球X1、精神片X1
118号道路：伤药X1
119号道路：奇异甜食X1、伤药X1、PP依达X1、珊瑚石X1、极道山果X1、抢先X1、伤药X1
120号道路：尼斯道球X1、万能恢复X1、金珠X1、伤药X1
121号道路：因得西X1
123号道路：超力怪兽球X1、立麦森X1、PP依达、奇异甜食X1
124号水路：红碎片X1、蓝碎片X1
127号水路：极道山果X1
132号水路：奇异甜食X1
133号水路：星星碎片X1
天元森林 ：布拉斯力量X1、超级球X1、麻痹恢复X1、PP艾依X1
落日山 ：超力怪兽球X1、抢先X1、潮物X1、气物秘笈X1、秘笈30X1、秘笈48X1、慢谈药X1
岩浆安治 ：大师球X1、PP最大X1、尼斯道球X1
流星瀑布 ：值上升X1、秘笈23X1、秘笈02X1、万能恢复X1、月亮石X1
火焰近路 ：火焰石X1、秘笈06X1
新银叶 ：超力怪兽球X1、穿洞绳X1、万能恢复X1、麻痹恢复X1、雷之石X1
废船区 ：大布斯球X1、穿洞绳X1、精神片X1、秘笈13X1、亲密球X1坏天气岩石：秘笈11X1

绿宝石到造船厂和里面的人说话后，潜水艇外面的人还是不消失（熔岩团的人），怎么办？似乎红蓝宝石不是这样的。

绿宝石的剧情有所改变，要先去烟凸山的岩溶团的基地后放走古拉顿，然后和造船厂里面的人讲话，他们才会离开。



绿宝石里冰系绝招在哪能得到？没这技能对付4天王的龙系天王好辛苦啊。

游戏厅花4000B可以得到急冻光线，在阿田百货大楼可以花5500元买到暴风雪，2体攻击降速的冻风在战斗边疆用BP学习。

绿宝石版的化石在哪里复活？

在金水市的天利公司2层找研究员复活，谈话后交给他，出门再进去就可以拿精灵了。

玩老虎机有什么规律，如何才能摇中777？

大家在银叶市游戏厅玩老虎机时，时长会摇出闪电，上面可以看见一个闪电发亮了，但这个闪电具体有什么用处呢？原来，当你摇出闪电时，就会有一定机率遇到一只皮卡丘和一个摇数器，摇数器最大是5最小是0，摇出数的大小取决于闪电的数量，闪电越多，摇出5的机率就越大，当把闪电摇满时，那出5的机率就是80%~90%了，摇出数有什么好处呢？那就是在摇出数的几回合内，老虎机转的速度会减去1到100个百分点，如果速度很慢时，那摇出777的机率自然也就大了，当摇出777时，速度就自动回到常态，闪电数归为0，然后继续押币摇奖……

我打冠军之路第四次以后，结尾动画结束，进入游戏，家里的电视上说在孵蛋的那个城市有梦幻（MEW）的消息，然后我就去了那个城市，在一家居民屋里的电视里先是介绍一下MEW的情况，然后说在102号路上有一个叫做SEEDOT（大概就是这样拼写）的东西，我去了102号路，但是都找不到电视里说的这个叫SEEDOT的东西，这是怎么回事？



电视上所讲的关于mew的内容只是说说而已，关键在于后面，也就是大量出现No.273タネボ–橡实果，平常出现几率比较小的它，这个时候去会大量出现，会比较容易遇到。

在绿宝石的捕捉区内，新开的地方，在最右下方的那里有一隐藏道具，用那个测隐藏道具的道具能发出声音，但不知为何都拿不到？

呵呵，因为你站在了它的正上方了。往边上走一格，对你刚才站的地方按A就可以拿到。

请问绿宝石中，是不是和过去的宝石版一样，单机只能得到一只化石精灵？

在绿宝石中，是可以单机获得全部的两只化石精灵，具体在111号道路的沙漠中沙尘之塔顶部选择两块化石中的任意一块，沙塔就会倒塌，而另一块化石也随之埋入地下，而在通关后，赶到位于114号道路上的化石迷之家里隧道最深处可以找到的那块从沙漠中消失的化石，把化石送到到金水市公司就可以得到复活。

怎样捕捉游戏中的三只机器神兽（三神柱）？

捕捉三神柱的方法其实和在红蓝宝石捕捉三神柱的方法差不多,只是部分的细节不同罢了。

准备好321号和369号精灵到132号水路，然后通过激流，被送到134号水路上，在一块在可以潜水的地方潜下，在水底会发现有一个山洞，进入后，阅读墙上的文字，接着再使用挖洞 ，门会打开。 走进里面，阅读文字，把321号精灵放在队伍的第一位，然后再把369号精灵放在队伍的最后一位，再读文字，就会发生地震，接下来就可以去各处有六块岩石包围的大岩石中捕捉三神柱了。

首先是捕捉377号的岩神柱，我们来到沙漠南边，找到了六块岩石包围了的大岩石，岩石已被打开了洞口，进入到里面， 阅读墙上的文字，然后向左走两步，向下走两步，再使用碎石，门会开，里面有LV40的岩神柱；接着是捕捉378号冰神柱，洞位于105水路道上，到达后进入到里面，阅读文字， 然后顺时针方向围绕山洞跑一圈 ，跑完后，门就会开，LV40的冰神柱就会出现；最后轮到捕捉379号的钢神柱了,洞位于120路上,到达后进入,阅读墙上的文字后，走到房间中间，使用闪光术,门就会开,LV40的钢神柱就出现在你面前了。

No25 ウブのみ：使用这棵果实可以种出ウブ 树
No26 マトマのみ：使用这棵果实可以种出マトマ 树
No27 モコシのみ：使用这棵果实可以种出モコシ 树
No28 ゴスのみ：使用这棵果实可以种出ゴス 树
No29 ラブタのみ：使用这棵果实可以种出ラブタ 树
No30 ノメルのみ：使用这棵果实可以种出ノメル 树
No31 ノワキのみ：使用这棵果实可以种出ノワキ 树
No32 シーヤのみ：使用这棵果实可以种出シーヤ 树
No33 カイスのみ：使用这棵果实可以种出カイス 树
No34 ドリのみ：使用这棵果实可以种出ドリ 树
No35 ベリブのみ：使用这棵果实可以种出ベリブ 树



No36 チイラのみ：提升攻击力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No37 リュカのみ：提升防御力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No38 カムラのみ：提升速度（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No39 ヤタピのみ：提升特技攻击力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No40 ズアのみ：提升特技防御力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No41 サンのみ：能够直接命中对手的弱点（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No42 スターのみ：提升5个能力之一（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No43 ナゾのみ：未知的果实，得到方法和作用不明

请问如何得到训练师卡上的星星？

和前作一样，要得到训练师卡上的星星，必须要达成某些特殊的条件

1、首先是游戏通关后，能够自动在训练师卡上得到一颗星星；
2、在阿田市的选美中心获得五大选美比赛的所有徽章后就会取得一颗星星；
3、完成在方元202图鉴中的1—200号PM的捕捉后就会取得一颗星星；
4、得到在战斗都市的所有徽章就会取得一颗星星。

PM可带的勋章一共是多少个，分别需要什么条件才能拿到？

一共是32个勋章，选美获胜可以得到很多，通关，战斗塔LV50、LV100连胜得两个，画馆有画1个，NGC两个，还有日本比赛第一，其余的未知，但都用修改器可以修改出来。

在废弃船内得到探知器，请问有什么用？

同红、蓝宝石一样,可以拿到卡侬市的码头和一研究员换取进化牙或进化鳞片，2选1。它可以用来通信进化海贝，也可以使得海贝的特攻/特防翻倍。

未知图腾有几个啊？如果抓满了会怎么样？

宝石、火叶版有28个（26个字母+“？”和“！”符号），其它GBC版的有26个。抓满就只是增加图鉴而已。

如何得到龙牙？



捕捉野生哈克龙，有5%机会携带。另外在捕捉血翼飞龙进化前形态的那个山洞与那个使用龙系小精灵的训练家对战，使用“小偷”“索要”“魔术”等技能可以偷到。

宝石版的钓鱼比火叶版难啊，有什么特殊的技巧可以钓特殊的宠？

在宝石版里钓鱼不同于火叶,需要手上的“功夫”,这对模拟器玩家就略显困难了。不过有个方法:首先，把模拟器速度限制在50%，然后开始钓，等最后出现“钓到了！”的字样时存档，之后按A起竿(出现那几个字到起竿不是自动的,要确认的。所以能存储一下先)。如果不是自己想要的就读档再来过。咬钩次数越多，出现高等级的怪的几率越高(当然和竿也有关)，在咬钩的时候存盘 load多次会发现钓上来的宠都不同，这样就可以选择你需要钓的PM了。

各种玻璃制品的中文名和作用是什么?

具体如下表所示:

	あおいビ	ドロ	蓝哨子	100元	50元	回复睡眠	使用物品
	きいろビ	ドロ	黄哨子	200元	100元	回复混乱	使用物品
	あかいビ	ドロ	红哨子	300元	150元	回复迷惑	使用物品
	くろいビ	ドロ	黑哨子	400元	200元	遇见野生精灵机会率 *1/2	使用物品
	しろいビ	ドロ	白哨子	500元	250元	遇见野生精灵机会率 *3/2	使用物品

化石鱼在哪抓啊?

在打赢第八个道馆后去宇宙中心解决完问题（取得08秘传机）让精灵学潜水术，到岸边往左边的水冲浪，遇到颜色较深的水按A，再按一下，以此寻找颜色深的水逐个找有水草的地方，然后到水草里面走遇敌，不过化石鱼出现的机率比较低。这里有个技巧：带上30级—34级的宠到水草区，使用杀虫剂，这样一来它的出现容易些！再让它麻痹或睡觉，把它的HP打至红区（要小心特性为划水的化石鱼使用猛撞以至于自杀！），接着一直扔怪兽球吧。

绿宝石中，如何能得到金银版的3只主角精灵?

在通版之后，完成方圆图鉴的200号PM的收集，便可以到博士那里选择得到菊叶草、火球鼠、小锯鳄的其中一只了。另外口袋妖怪竞技场也能获得这三只PM。

在绿宝石202中，进化石够所有精灵进化吗?

进化石不仅可以在过程中得到,也可以用碎片来换。来这个小屋,用各种颜色的碎片可以换得对应的进化石。太阳石可以在流星瀑布的太阳岩身上盗取。可惜的是月石不够，不能全部进化。



好像看看洞的涨退潮并非所说的3点和9点啊

宝石版内置时钟，潮水的变化也是根据真实时间的：
涨潮：9am-3pm，9pm-3am，退潮：3pm-9pm，3am-9am
请注意是“真实时间。



绿宝石的百变怪在哪抓？

在地图左上角那个镇化石迷的家里，有一个隧道。只要通关之后就能进入，那里就会出现百变怪，以及另外一块在沙漠塔中沉到地里面的化石。

在110道路的自行车道上，那个计时的人会送礼物吗？

不会。那个只算是一个考验驾驶技术的小游戏，无聊或孵蛋的时候，可以换上加速自行车来锻炼以下自己的反应速度，路上需掌握好拐弯的时机，否则会浪费不少时间。笔者最快的速度是9.15秒，相信这也是极限成绩了。

绿宝石里面，如果能再次挑战代后？

答案：迷......到现在也不知道怎么才能够,怀念代后的各位玩家要是再想看见他,需要玩回红蓝宝石。

绿宝石中还有幻岛吗？

有。幻之岛,梦幻般的岛屿，随机在130水道上出现。在游戏中每天系统都会随机赋予幻岛一个号码,当玩家身上携带的PM的编号（全国图鉴编号）与此号码相同时，幻岛即会出现。也就是说，我们每天有大约1/64的机会能够一睹幻岛的风采。（玩家身上可以携带6只PM,总共有386只PM，也就是最多有大约1/64的几率使幻岛的编号与玩家身上的某只PM的编号相同）

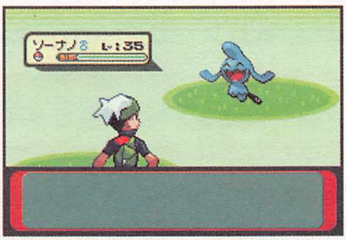
那么,如何知道自己是否能够登上幻岛呢?

首先，我们要来到131水,到一位老者家中,向他询问有关幻岛的事情。当他说他看到幻岛时在130水道上就会出现一个新的小岛。如果看不懂日文,那只要看到他的话中带有几个感叹号就说明可以去幻岛了。





然后我们由131水道一路乘浪到130水道，这里会出现一个之前没有的小岛，那就是我们的目标--幻岛。幻岛上还可以遇见可爱的小果然翁，小果然翁很可爱，让人不舍得打它，但是它那特性又让我们必须打它……建议带个会物理攻击的鬼系过去。



幻岛地图：



沙漠中的幻影塔是干什么的?

这个塔里有第一个化石可以得到，只是比红蓝宝石的举手之劳复杂些，要带上会碎岩术的怪兽和风马自行车（过易碎玻璃用），到顶层拿到化石后，幻影塔会永远消失。



绿宝石中训练师卡片如何得到四星?

ID四星的拿法

1、通关

2、完成芳缘图鉴200个

3、所有选美项目获得冠军

4、在战斗公园里取得7个金色徽章

绿宝石中那队记者组合的经常出现地点是哪？

沙漠左边出来的下面，电系会馆右边游水的岸上，树屋城市右边长草处。话说你这么想上电视？

请问胡说树和画画狗在那里捕捉？

通关后来到战斗边疆，然后到战斗宫殿，向下走会看到有个奇怪的东西挡在水的旁边，如果对他按A的话他会扭动。这时用皮皮鲸喷壶对它浇水，它就会现出原形，LV.40。抓了胡说树后游水，来到一个山洞，那里都是画画狗，随便抓。

绿宝石中一共有多少种徽章？



32枚。

如何让果然翁生出小果然？马露利生出小马露利？

让母的果然翁戴上松散香即可。5号岛屿的不归洞穴可以获得。

母的马露利携带潮物就可以生小马露利，该道具在122水路上的塔（おくりびやま）内获得。

绿宝石中怪兽盒哪里取得？

在ミナモシティ(阿田市)的选美中心，和左边的服务员小姐对话可以得到。

通关时五天王有没有改变？

有。红蓝版水系场馆馆主见则替代了代后的位置，成为了新的天王，新水系场馆馆主换成一个大叔。

据说通关后还可以打八位馆主，那怎么去再打呢？

通关后等着接馆主打来的电话，然后就可以去挑战了。
岩石系：岩崩成为了主流，用水、草或格斗系的PM战斗吧~
格斗系：除了卡波耶拉，全体配气合拳，用燕返，精干来对付
电系：求雨+闪电的combo，唉………不说了，地震崩吧
火系：晴天+燃烧殆尽，太阳光线超级泛滥，地震+岩崩的combo能排上用场（因为是2V2，所以最好来个飞行（会地震）+浮游或飞行，阴死你~
普通系：PG，TG大猩猩成了最难缠的敌人，再加上快乐的属性交换，可是场不容易的战斗
飞行系：可以说是最好打的，找个会冻光的足矣了，不过要小心TG快龙和会神鸟的大云雀（自身攻击力虽差但神鸟威力140）
超能系：比普通系还难，可说是最不好打的了（两个人的能力就是高啊^_^）
不但要小心精神干扰，其他属性的招式也多的是，晴天+大字火/太阳光线，大爆炸都是要小心的
水系：说实话真的不难，小心冲浪和冻光就是了。

绿宝石中能看电视吗？一般都会出现什么新闻？



能。有时候出现比较常用的新闻：卡伊市兴奋剂半价优惠；阿田市选美中心有个老头和你做糖果（做出的都是很高级的）；某条路上有怪兽大量出现（如水蜘蛛）；（比较无聊）如果给记者留言的话，有时会上电视；如果和人连机战斗的话，会在电视直播一些细节；还有很多很多，大家自己去看电视吧……

皮卡丘能带的电珠在哪能拿到？

沙弧乐园，捕捉野生皮卡丘，它身上百分之5几率带有，此外只有宝石版才有。

闪光精灵的遇到几率和GBC旧版一样吗？

不同，新版是8192分之1。

绿宝石中训练员的数量还是69位吗？

不是。绿宝石中的训练员数量多了15位，达84位。

绿宝石里如何捕捉红（蓝）水都？

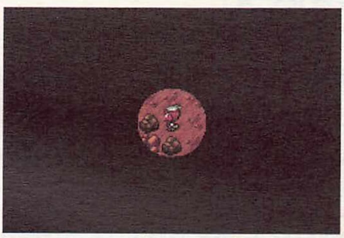
通关后看电视（有怪兽飞），然后妈妈会问你喜欢那种颜色（上面的是红，下面的是蓝，对应各自颜色的水都），然后就可以到处在地图跑抓去了，方法和红宝石的一样。

那么如何得到另一只水都？

和红宝石一样，得到船票后坐船到南岛，就可以抓了。

No.060怎么抓？图鉴说是在石之山洞里，可为什么转不到呢？

转的话是不会转到的。来到过这里吗？



对着石头使用碎岩术，有遇到它的可能。



如何获得闪光精灵？

运气占很大的成分，平时做好事迟早有一天会见到闪光的。如果不想等，神兽等可以用SL大发捕捉的PM就可以慢慢利用SL让他闪光。



为什么绿宝石的图鉴和红蓝宝石的图鉴对同样PM的说明是不一样？

绿宝石有部分PM的说明不同,证明老任对绿宝石还是下了点工夫。

宝石的秘密基地有什么实在的作用？

除了美化外，与朋友连机交换秘密基地，可以在自己的卡带上找到对方的秘密基地，并且与其对战，对手所携带的PM以及等级与通信时候的身上所带的队伍是一样的。另外，战斗完后PM可以获得经验值。（对方的道具不能使用盗窃等技能获得。）

如何修补秘密基地里地板上的空隙？

首先需要确认你所玩的版本时钟能走，然后每天看电视，哪天电视里说“百货大楼卖特殊用品（大致意思）”就去阿田的百货大楼顶层，就可以买到木板了。

宝石的挖洞技能在哪里得到？

在ハジツゲタウン镇左边的民家中，进入后通过地道和站在沙漠地道洞口外的人说话获得，或者芳缘图鉴116号PM大头蚂不进化训练到41级便能学会。

宝石版里常有这样的石块组合，是做什么用的？



这是捕捉3个机器人的地方，需完成了事件之后才会开启洞口。另外在绿宝石版中捕捉方法有所不同：

准备好321号和369号精灵到132号水路，然后通过激流，被送到134号水路上，在一块在可以潜水的地方潜下，在水底会发现有一个山洞，进入后，阅读墙上的文字，接着再使用挖洞，门会打开。走进里面，阅

读文字，把321号精灵放在队伍的第一位,然后再把369号精灵放在队伍的最再读文字，就会发生地震，接下来就可以去各处有六块岩石包围的大岩石中捕捉三神柱了。



首先是捕捉377号的岩神柱，我们来到沙漠南边，找到了六块岩石包围了的大岩石，岩石已被打开了洞口，进入到里面，阅读墙上的文字，然后向左走两步，向下走两步，再使用碎石，门会开，里面有LV40的岩神柱；接着是捕捉378号冰神柱，洞位于105水路道上，到达后进入到里面，阅读文字，然后顺时针方向围绕山洞跑一圈，跑完后，门就会开，LV40的冰神柱就会出现；最后轮到捕捉379号的钢神柱了，洞位于120路上，到达后进入，阅读墙上的文字后,走到房间中间，使用闪光术，门就会开，LV40的钢神柱就出现在你面前了。

绿宝石中如何捕捉古拉顿和海皇牙？

在神兽“打架”事件之后，去天气所：





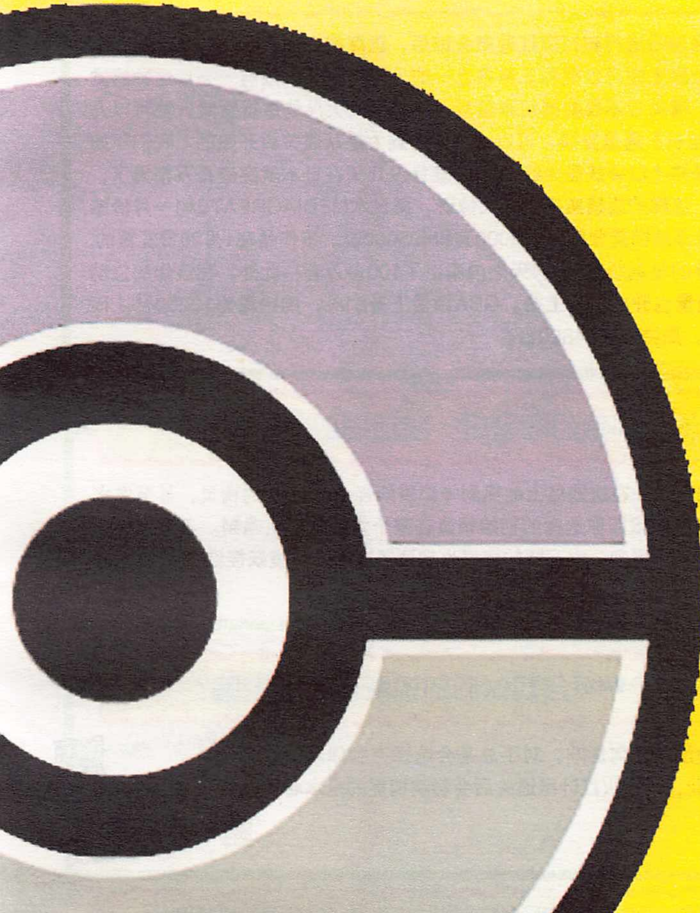
然后和2楼的教授谈话，在对话中会出现一个数字，然后到那个数字对应的道路：如果是陆上，那就会是艳阳高照的天气；如果是水道，那就会是狂风暴雨的天气。

在陆上的话就找以前没有的入口，在水道的话就找以前没有的潜水处，潜下去，一直走，70级的古拉顿（海皇牙）就会出现在你面前了。非常不好抓，一定要注意先存档。

绿宝石新增了不少地名，我都不知道某某地方的位置，能否提供详细的地图？

日文地点分布图如下：





第四部分
GBA下篇

收录232个问题

《口袋妖怪火红/叶绿》仅仅是旧作的复刻版吗？

回答当然是否定的。当游戏进行到打败红莲市会馆后，正辉把主角带到了一个岛上，出现了新的剧情，而且在这个岛上还可以捉到三神鸟之一的火焰鸟，让人眼前一亮！这种感觉到了通关后就会越发强烈，通关后不仅能捕捉到超梦，还能到九大岛屿进行冒险，更可以开始与《口袋妖怪红宝石/蓝宝石》通信交换，可以说本作的魅力是从通关后开始的。我们不妨来看这样一组数字：任天堂的《口袋妖怪火红/叶绿》发售没几天在日本就突破百万销量了，对于一款复刻版游戏而言，这样的成绩实在是令人惊讶。据日本MEDIACREATE的一月份第四周销量表来看，火红和叶绿版销量分别为518000套和495000套。该作是在1月29日发售的，也就是说，这款怪物级软件的复刻版在短短4天之内卖出了100多万套！此外，在该作的拉动之下，GBASP和GBA的销量也开始大夫上扬。GBA销量上升61%，周销量为10200台。而GBASP的销量上升了38%，周销量为64800台。

游戏中能够抓到梦幻和金银、宝石版的精灵吗？

通关后会逐渐出现新的岛屿，在这些岛上能抓到《口袋妖怪金/银》中的精灵，甚至像水君、炎帝、雷皇这三只圣兽也能依照你选择的初始精灵在整个大陆里随机遇到。不过可惜的是，梦幻仍然无法在游戏中直接得到，宝石版的精灵也需要通过与《口袋妖怪红/蓝宝石》联机交换后得到。

选择初始的3个PM会对以后的流程有什么影响？



在宝石里面对剧情流程没有任何影响，对手总是会选择克制你属性的PM。在火红叶绿中也是如此，而在火红叶绿通关后会影响捕捉的是水君、炎帝还是雷皇。

日比市出口处的研究员给了我一个什么东西，为什么我在背包里看不到它？



打败日比市GYM后出城，研究员会送你一双跑鞋——鞋子是穿在脚上而不是放在背包里，当然看不到了。不过这个道具非常有用，当你在按B键的同时按住方向键，主角便能以2倍的速度行走。

火红叶绿中火箭总部密码该怎么拿？

火箭队的第一个密码在1岛的灯火山上火箭队的基地，第2个在6岛天洞穴底层获得。6岛南方遗迹洞最底层可以见到蓝宝石，但会被火箭队抢走，这时他会说出第二个暗语，这样就能进5岛仓库了。

火红叶绿中，为什么黄金市的警卫不让我进去？为何送他百货商店买的饮料还是不行？

在GB旧版本中，需要到百货公司顶楼购买矿泉水等3种饮料给警卫便可以通过。但是在火红叶绿却行不通，首先你要和玉虫市百货大楼旁边的大厦的老奶奶对话，她就会给你一杯茶，经过关卡时，警卫说口渴想喝茶，将茶交给他后就会放行。

五号岛左上方阿吉木的家有什么秘密？



当找到不归洞穴最深处的小女孩后，她会回到阿吉木的家里，去和她说话，她会随机要求你带某只精灵给她看（这里有个小技巧，因为她要看的精灵是随机的，所以可以在她家大门之前存档，进入后如果她要看的精灵恰巧是你拥有的，那么就带来给她看，如果你没有，就重新读档）。每次给她看她需要的精灵后，一个戴帽子的老人就会出现，送你增加亲密度的华丽球！

收集《口袋妖怪·叶绿》中的第四个徽章时，怎么打开第二个电光门？还有一些怪兽训练场的门不开，无法进去拿徽章打BOSS，

第二个电光门的开关是随机的，所以其开启只能碰运气，可以在启动第一个电门后存档一下，一旦打开的不是第二个电门开关，再重新读档。此外，第二个开关通常出现在第一个开关的旁边。训练场的门不开的情况只是第二个城市才有吧，不要着急，得到7个徽章后再回到这里，门自然就打开了。

火红叶绿拿到红宝石后，如何通过6号岛下面的遗迹拿到蓝宝石？

对遗迹门口使用秘传技能“居合砍”后，掉下洞穴，按：上，左，右，下的顺序依次掉下洞穴，就可以到达蓝宝石所在地。

5号岛屿的迷宫如何走才能得到不同的道具？

必须按一定的顺序，注意每次都要回到楼梯出口再进入才行，一共可以得到4个道具，分别为气物、潮物、元气块和奇异甜食，走的顺序为：

第1个：右-下
第2个：右-上-下-上
第3个：右-上-下-下-右-右
第4个：右-上-下-下-右-左-下-左
第5次：右-上-下-下-右-左-下-右-上
最后遇一个女孩，和她打，她会送你回岛，然后在她家里给她看指定的PM，每次可以换取一个コンジアスボ-ル（捕捉的精灵和你亲密度高，一般的球捉来的是70，用コンジアスボ-ル捉的话亲密度达200）。

宝石和火红叶绿能复制PM吗？

火红叶绿不能复制PM。但是蓝宝石和红宝石可以利用通信的BUG来进行复制，具体操作非常简单，只要一方把想要复制的PM传给对方，在传送最后一只的时候（注意，是传送中，保存前）关机，开机后发现自己的PM没传走，对方就会有自己传给他的PM。绿宝石似乎没这个BUG。

为什么我在火红叶绿捕捉了好多箱皮卡丘了，一个电珠也没有，是不是我运气差？

只有宝石版的皮卡丘才能携带。

在火红叶绿中如何得到四星卡？



得到方法是：1.进入殿堂
2.完成关东图鉴(关东图鉴150只，全国图鉴380只，可以没有资料的PM是以下六只：梦幻(151)、雪拉比(251)、洛奇亚(249)、凤王(250)、基拉祈(385)、デオキシス(386))
3.完成全国图鉴(同上)
4.无线通讯小游戏得到好成绩(看成绩的海报，上面第一项成绩超过200即可(两张都要)，成绩有比这个好就可以拿到星)。

火红叶绿中可以和npc换宠吗？

可以。在电系道馆上面的一个房子上面用鬼雀可以换大葱鸭；
在饲养屋里面有个小MM，拿公的兔子（No.32）换母兔子（No.29）；
深蓝市精灵中心旁边的房子里面的老伯可以用蚊香蛙换谜唇姐；
在第三道馆最右边卡比兽的关卡2楼可以用尼多利诺换尼多利诺；
在毒系道馆右边的自行车道关卡2楼可以用哥达鸭换大舌头；
火系道馆的化石研究所进入后第一个房间左边的老伯用雷丘换顽皮弹、右边的人用毛球换蔓藤怪；
火系道馆的化石研究所第三个房间用小火马换小海狮；
穿过地鼠山洞后的那个房间里用凯西和里边得小女孩换吸盘魔偶。

火叶版超梦如何捕捉？



把蓝宝石交还后,就可以进超梦山洞了。



最深处会遇到LV.70的超梦，终于能和它战斗和捕捉了。



里面很不好走，是个迷宫，要带上会冲浪和推石等的怪兽

如何获得光伊布和影伊布？

有两个途径，第一个是把火红叶绿获得的伊布传送到宝石任意版本，在亲密度高的时候便会在相应的时间（白天/晚上）进化成光伊布或影伊布。
第2个途径是直接把NGC游戏《口袋妖怪竞技场》的光伊布和影伊布直接传送到GBA，由于是初始的PM，所以不会任何遗传技能以及伊布进化前才能所学习的技能。

叶绿秘籍3冲浪技能怎么拿啊？

在沙狐乐园，要注意节约步数，到最深处的房子里有个老头会给你，建议看到物品就捡，特别是里面还有黄金假牙，出来可以换密传机。

火叶3主角的150威力的技能在哪学啊？

打完火系道馆后去第二岛屿，最上面的房子里有一个女人会教你。把主角放在队伍第一位，

喷火龙：爆裂燃烧

妙娃花：道力奇

水箭龟：高压水炮

不过这些招式威力虽大，但是使用后一个回合休息的效果如同破坏光一样鸡肋。

火叶3主角的150威力的技能在哪学啊？

打完火系道馆后去第二岛屿，最上面的房子里有一个女人会教你。把主角放在队伍第一位，

喷火龙：爆裂燃烧

妙娃花：道力奇

水箭龟：高压水炮

不过这些招式威力虽大，但是使用后一个回合休息的效果如同破坏光一样鸡肋。

火叶中我拿到第7个徽章时出来后有一个人叫我去坐船，但我按得太快，不小心按了“否”！拒绝了叫我坐船去岛的人，现在不知咋办？

那人会在那个市精灵中心的1楼等你，你去和他说话就OK了。



叶绿请问电击兽真的在电场吗！怎么我找不着啊！

电击兽是火红专有的，叶绿版你当然找不到。

口袋妖怪叶绿中，我走进了幽灵塔和一个奇怪的口袋妖怪，叫什么零二省一的打了起来。可是我的怪兽发不出绝招，提示：##（正在战斗的口袋怪兽名称）不能使用技能，那个叫什么零二省一的发出［来吧……来吧……］，我该怎么办？

汗，中文版的翻译水平…在游戏厅的火箭队基地得到得到黑色的眼镜就能与这个PM打了。

口袋妖怪叶绿中，我走进了幽灵塔和一个奇怪的口袋妖怪，叫什么零二省一的打了起来。可是我的怪兽发不出绝招，提示：##（正在战斗的口袋怪兽名称）不能使用技能，那个叫什么零二省一的发出［来吧……来吧……］，我该怎么办？

汗，中文版的翻译水平…在游戏厅的火箭队基地得到得到黑色的眼镜就能与这个PM打了。

火叶中太阳石除了从太阳花338身上偷以外，还可以怎么得到？

在6岛遗迹右下有一个。

叶绿版的大黄鱼怎么进化？

叶绿中没有增加美丽度的果实，所以大黄鱼要靠亲密度进化。让大黄鱼带上安闲铃去挑战训练师不断升级，就能较快提升亲密度。

飞天螳螂如何进化？

携带金属外衣通信就行了，金属外衣在野生小磁怪身上，5%几率携带！火叶5岛的大岩蛇坟墓也可以拣到。



哪里能得到因特沙奇？

火红叶绿版本才有，在库吉市PC中心站在服务员面前的那个人会给你。其作用是可以让训练师跟你打，但有两条规则：一是充100步电，二是看训练师是否愿意跟你打。

我打完火系道馆出来后有人叫我去1岛我选择不去，现在不知道怎么去了？

去红莲岛的PC找那位带你去1～3岛的NPC，也就是正辉。

我不小心用掉了TM28挖洞，请问有什么PM天生会挖洞？

可以捕捉：地鼠17级；三地鼠17级；钻地虫45级（进化后就不能学了）；大头蚁41级

不同版本的口袋游戏中竞争背心哪儿拿？

火叶在板木老大的身子底下（第8道管打败他后和他对话他会消失掉然后再用寻宝仪器找到）；宝石版在111号道路的房子里（先打败他们一家四口在进去找其中一个人要）。

火红版可不可以学已忘掉的技能？

火叶在板木老大的身子底下（第8道管打败他后和他对话他会消失掉然后再用寻宝仪2号岛有间屋子里能回忆，用2个小蘑菇或1个大蘑菇作为报酬，小蘑菇野生派拉斯50%带有。建议到狩猎区捕捉，500块钱进去有300个球，运气好的话比起买球到月亮山里的过道捉方便很多。

如何让精灵回忆起以前学过的招式？

同样，在2号岛屿的一座房子里，可以让精灵学习以前的招式，条件是带两个小香菇或一个大香菇（可以从派拉斯身上获得），其作用和以前心灵鳞片一样。

我的直冲熊在火岩队的基地里面，居然捡到了王者之证！这是BUG吗？

不是，王者之证的确可以捡到，只不过概率是很低的。

火叶版我去过6岛，可是没有引发火箭队偷蓝宝石的剧情，要怎么才能引发？

到4号岛，在冰洞里得到7号密传技能“攀瀑布”后，从瀑布爬上去，有个洞，进去后打一仗，然后去6号岛，在南边的一扇门前用砍树打开大门，门开之后下去最底层发现蓝宝石，但会被敌人抢走，接着去5岛的仓库吧~

打开6号岛上南面的门有什么技巧？

调查那扇门，会出现古代文字，告诉你用“斩切”技能打开（文字必须对照查阅正版卡带的说明书才能翻译其含义），然后对着门使用1号特技斩切（注：不能在门前按A键，要打开精灵菜单使用里面的特技）即可打开。

专爱头巾和先制之爪分别在哪拿，有什么用？

如果你玩的是绿宝石，那么先指之爪在剧情中拿到，专爱头巾在通关后去战斗都市用bp换；如果你玩的是火红叶绿，先指之爪也靠剧情拿， 但专爱头巾拿不到。至于作用，前者WG1.5倍，但只能连续使用技能，后者，每回合25%几率先攻击。

口袋赤红7号岛上一个房子里有一个老奶奶，后面的东西（箱子）怎么推不走？那个门怎么进？8、9号岛怎么去？

这个需要使用刷卡器和专用的e卡，刷卡后箱子会自动消失。进入二楼便能和e卡上标出的训练员战斗。8、9岛在正常情况下不能到达，只能使用金手指或者等官方的“恩赐”（例如购买《裂空的访问者》电影票后得到相应的数据）后到达并抓相应的神兽。

火叶版的回忆以前技能的东西我看了掌机迷上说是在派拉斯身上取，可是我养的派拉斯身上没有蘑菇啊。在此想问一下雪兄：是不是要在野生的派拉斯身上偷来？因为我抓到的派拉斯身上有一个，我把它放进包里以后，就没有再见过蘑菇了。

的确只有野生的派拉斯或者派拉斯特身上才有携带大、小蘑菇，而且这种携带是有一定几率的，不是每一只派拉斯都有携带，你不妨在野生狩猎区多抓一些。

如何感染病毒?

方法：1、战斗。战斗后有3/65536的概率感染病毒，比遇到闪光的还难……之后把中病毒的PM带到PC中心恢复，身上其他正常的PM也有1/3概率中毒；
2、联机。通信交换带病毒的PM，换的本来没中毒的PM也会被感染。

听说No.386有三种不同的形态，具体有什么差别吗?

的确是这样，看上去非常神奇！总体而言，火红所捕捉到的No.386迪奥西斯和叶绿版是完全不同的两种形态，迪奥西斯在火红版中是攻击型的，在叶绿版中却是防御型的，而从形态到能力，包括所学的技能也完全不同，而且和宝石版的迪奥西斯也存在着较大的差异。
1、宝石版形态：速度和两攻非常突出，而HP和两防很差；
2、火红版形态：两攻比宝石形态更高，但两防更差，其它能力和宝石形态相同；
3、叶绿版形态：两防非常高，超过了以前的钢神柱，但是速度和两攻要比其他形态差很多。
三种形态HP全部一样。

No.386有三种形态，宝石版中是攻防平均型，叶绿中是防守型，火红中是攻击型，那么三个版本交换No.386，No.386还是不是原来的形态？例如叶绿的传到火红里，还是不是防守型？

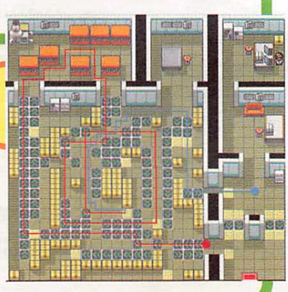
No.386交换后会自动变成新版本的形态，无论原来是什么形态，传输到宝石版就变成平均型，和绿宝石的交换也遵循这个规则。

如何通过毒系道馆的隐藏墙壁?



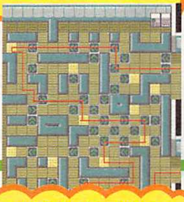
如图，隐藏墙壁用浅色标出来，在游戏中是不容易看见隐藏墙壁的（墙壁所在砖的四角有一个不起眼的小亮点），一般来说顺着道馆的四周逆时针走就可以到达boss处。

抢回蓝色宝石的正确路线是什么?



沿图示路线先红后蓝，便能到达研究员所在的地方。此外，当打败里面的敌手后，前方传输点的方向会有所改变。

那么游戏厅地下2楼的传动装置又是如何走呢?



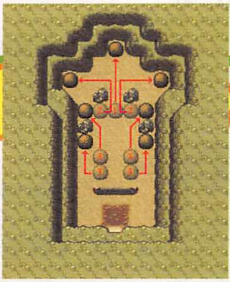
先在地下3楼拿到电梯钥匙，然后回2楼沿红色路线坐电梯去地下4楼。

火箭团基地大楼简直是个大迷宫，如何才能以最快的速度得到打开各个门的钥匙卡?



如图，首先走到5楼左下角的传送点，被传送后立即再传回来，便可以在右下方得到开门的卡匙，然后就可以随意出入整幢大楼了。如果要迅速找到boss，可以直接到3楼用卡匙打开左边的门，只是要小心突来的宿敌。

安依遗迹的迷题如何解开?



在到达七座遗迹的路上有一个山洞，按图例所示把7块岩石用推石的技能移到四周的七个窟窿，就能听到三声巨响，安依遗迹的大门被打开。

超能道馆如何迅速到达馆主处?



同样通过传送点4次便可以到达。当然，打败了馆主后就不能和她的“爪牙”对战了，如果要练宠，还是一个个打过去吧。

如何才能抓冰鸟?



冰洞的水流很急而且是单向的，要到达冰鸟所在的陆地,需要把右图所示的两块岩石连续向旁边的两个窟窿推下3次，堵住下方的流水缺口，然后便能游水到达冰鸟处。

那么4号岛的冰窟内又怎么得到HM07攀瀑？

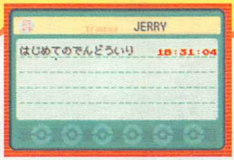


如图，蓝色路线可以得到另一道具，而沿红色路线走就能拿到HM07，需注意的是两个起步的落脚点都要从上一层踩冰两次后掉落。

高速路上的隐藏道具如何得到？

高速路上无法下车走路，速度又非常快，无法控制使用探宝机和按A键查找。这里有个技巧，只要在高速路上骑车时按住B键，车辆就不会滑行了，便能够慢慢地查找隐藏道具。

4号岛商店旁边的屋子里面的人送给主角的是什么，为何看不到？



那个人是给主角装饰名片卡的，就是在名片卡左上方加上一个标签！一开始只有“传导标签”，当完成孵化波比克的事件后（孵化后需带给老爷爷看），还会增加“蛋标签”等。

我在玩叶绿的时候，练了一只编号NO.371叫宝贝龙的妖怪，可是我怎么练也无法使它进化，亲密度也达到最高了，也不是用石头进化的精灵，都练到90级了可它就是不进化，按说30多级就该第一次进化的吧？

NO.371宝贝龙是等级进化成血翼飞龙的，不需要亲密度和石头，不进化的可能是你携带了“不变石”这一道具了吧？

口袋红中134水道的三圣柱，我的“挖洞”技能忘记了，去拿心灵鳞片学也学不到，技能到处也买不到，这该如何是好？

如果不是升级中学到的技能，心灵鳞片是学不到的。不过你可以去捕捉或者交换懂得这一技能的精灵，例如地鼠。

光伊布和影伊布是亲密度满后在白天、晚上进化成的，那在火红、叶绿里没有时钟，可否得到，在红蓝绿宝石中又是否可得到？

就玩家比较常接触的几个版本来说吧，火叶386的话，影伊布用月亮石，光伊布用太阳

石；宝石版的话,时钟走就可以，不过如果不是正版的有BUG,白天（AM）进化成影伊布，晚上（PM）进化成光伊布,正版的光伊布和影伊布则就是亲密度满后在白天、晚上进化成的。红蓝宝石版则需要通讯交换到火叶中进化再换回来。

火红叶绿里果粉是怎么来的？

在华蓝市的左边有两间小屋，右边那间有个老伯会问你有没有果粉，用相应的果粉可以换不同的东西。而要得到果粉，需要用正版卡带附送的无线通讯器（2个进行无线联机），然后pc中心二楼的连机功能会多出一个选项，用它就可以联机磨粉。

为何抓到的梦幻无法控制？

这种情况一般出现在386版游戏前期或者是使用了抓宠金手指所致。游戏设置了初期无法控制神兽，目的在于防止玩家通过修改得到强大的神兽而导致游戏总体难度的降低，所以解决的办法也只有提升该神兽的亲密度（部分游戏有效）、多打GYM得到更多的徽章等，一般来说，通关后这种情况都会消失。建议一开始不要使用神兽，否则在战斗中无法控制，也不攻击，有时还自己睡着了，得不偿失。

小/大树果在哪里可以取得？

火红、叶绿版：幽灵塔4楼得到大树果（隐藏道具需用探宝机）
宝石版：天元森林得到许多小树果（用探宝机）

不过最简的还是到月见山中的第二层，那里遇到的几本上都是派拉斯，身上随机带有，或者在沙狐乐园找精灵时顺便抓吧。

怎样得到剩饭、竞争背心和安闲铃？小海马（116）怎样进化成最终形态？在中文版中能得到该进化道具吗？



火/叶里有2个剩饭，在卡比兽睡觉的地方用探测器就可以找到；竞争背心在第八个馆主所站的位置,挑战完他后和他对话,他就会离开,然后去他站的位置使用探测器便可找到；全国编号116的小海马是升级进化成刺海马,然后让刺海马携带龙鳞再通讯进化,龙鳞在6岛的右下方可以拣到。

如何节约抓虫公园中行走的步数？

公园限制行走步数为600步，包括在屋内行走的步数，采用倒计数的办法，步数为0时游戏也就结束了，所以要节省使用，方法有：1、钓鱼，由于本作不限制时间，而钓鱼是不计算步数的，所以尽管放心的慢慢钓吧；2、站着别动，当然一直站着是不行的，需要带一只有“甜味”技能的精灵（例如草系主角就会），在固定的草丛中反复使用……这里顺带提一下，甜味这个技能还能降低精灵的敌的回避率，可以方便催眠，抓宠时特别好用。

火红中怎样才能到达4至9号岛屿？有什么非金手指的一些密技和技巧吗？

先通关，然后图鉴满60后(60是必须在全国图鉴151内的)找博士，他会帮你升级图鉴，然后去找1岛的宠物中心里右边的巨型机器前的人，通过对话得到4-7岛的船票，8和9岛是隐藏岛，在正常的情况下是不能去到，一般使用转移金手指前去。

《叶绿》中7岛遗迹，5岛石像与5岛的空无一物的洞穴中各有何玄机？

火叶的7岛遗迹中可以抓到No.201安农，一共28种形态；5岛石像处可以得到钢铁大衣（钢系技能威力×1.1，飞天螳螂或大岩蛇携带后通讯可以进化），主角身上携带汽水调查石像的话，旁边的男子会赠送技能42；5岛的不归洞中则可以得到一些道具。



在火红中如果在打完第七个道馆时，我去了前三个岛，应该如何回来？

回到第一个岛，看有没有船，如果没有的话只能先完成岛上的任务，去岛3的森林找个小女孩然后去岛2右下角的屋子，接着回岛1，然后就可以继续过关了。

露基亚与凤凰如何捕捉？迪奥西斯是不是在D版中无法得到？

两只神鸟可以在8岛抓到；D版一样可以得到迪奥西斯，不过得使用金手指。

如何更容易地找到草坪中的隐藏道具?



一般情况下是用探测器看检测到的隐藏物品所在的方向后查找，不过，有个更简单的寻找方法，就是隐藏道具所在的地方往往颜色比较深，在画面上显示为一个浅色的小黑点。如图，主角面前的草坪中就有1隐藏道具，是不是好找多了。

如何得到更多的游戏币?

除了购买、玩老虎机游戏（比较难）和找NPC要外，其实游戏厅的地面上散落了很多游戏币，用探宝器搜索吧，一共可以找到280个之多!

为何我上到幽灵塔之后遇敌时都会提示“无法正确识别精灵的身份”，而无法对其发起攻击?



必须先在玉虫市的游戏中心打败头目后，得到透视眼镜(シルフスコープ)，再回紫苑镇的幽灵塔（ポケモン），用透视眼镜让四周和楼顶的那个神秘的精灵无所遁形。

为何我到达1号岛屿后，无法使用PC中心的电脑?



因为岛上的电力出现问题，需要两块宝石来修复，所以暂时不能使用电脑，必须找到宝石后回pc中心交给博士，电力才能恢复。建议玩家在打第7个GYM之前先把身上带的精灵和道具整理好。

为何我到达1号岛屿后，无法使用PC中心的电脑?

因为岛上的电力出现问题，需要两块宝石来修复，所以暂时不能使用电脑，必须找到宝石后回pc中心交给博士，电力才能恢复。建议玩家在打第7个GYM之前先把身上带的精灵和道具整理好。

为何在通往4天王的山洞里找不到火焰鸟？

这次火焰鸟的捕捉地点变了，改在了2号岛屿，北部有一座山，火焰鸟就在山顶上。



如何升级386图鉴？

本作的图鉴可以直接升级为386全国图鉴，而不象宝石版那样要手动输入金手指。当游戏通关后，如果你捕捉到的精灵超过60种，博士就会把你的图鉴升级成386版图鉴，如果没达到这个条件也不要紧，去公园抓宠吧，达到后再去找博士。

余物和竞争背心在哪里得到，各有什么作用？

这两个道具无法从NPC那里得到了，而是成了隐藏物品，需要用探宝机寻得。余物在卡比兽身下，抓到卡比兽后可以找到，作用为战斗每回合恢复1/16HP，非常好用；竞争背心在第八会馆BOSS身下，作用是努力值加倍，速度减半，是培养精灵的必备。

如何以抓获精灵的数量来获取道具呢？

当你捕获的精灵（包括进化、交换得到的）种类达到一定的数量时，博士的助手会出现在不同的地点，满足条件的话，和他谈话就能得到不同的道具，具体为：

抓到精灵个数	获得地点	得到物品
10	2号路过道（砍树）	HM05
20	黑暗山洞前的pc	不变石
30	18号路房子	寻宝器
40	16路上的过道二楼	守卫饭（金钱加倍戒指）
50	15路上的过道二楼	学习装置
60	通关后博士家	升级386图鉴

技能机器盒和树果袋在哪里获得，似乎没有NPC的赠送，游戏时会自动生成？

本次的技能机器和树果没有独立作为背包的一个项目，而是装进袋子里放到了重要道具栏。当你打败第一个GYM获得TM、以及通过野生精灵或者拾到第一颗树果时，这两个道具就会分别在背包里面自动生成。

声音确认器有什么用处？



华蓝市战胜小茂后他会给你一个声音确认器，这是用来查找人物的，此外也可以用来查找一些特殊地点的NPC。

如何得到和使用战斗搜索器？

战斗搜索器在枯叶市PC中心获得，当你在露天场景对打过的NPC使用时(不可以在GYM中用)，会有部分人头上显示感叹号，并跳起来举手示意，你可以再次挑战他。不过要记住，既然是你主动挑战，当然就要和他打，否则下次去头上就会出现大红叉以表抗议(有趣的设定)。搜索器使用间隔为100步路，NPC的能力还会逐渐提升。

钓鱼需要什么技巧，3个级别的鱼竿在哪里得到？



本作的钓鱼系统居然没有改进，不需要任何技巧，钓鱼时要么落空，要么直接就能钓到。得到的地点是：

钓鱼竿：枯叶市小屋

好钓竿：セキチク镇的一间屋子里（毒系道馆那个市，在拿怪力束的屋子的旁边）

超级钓竿：12号道路往南走的一个小屋内有人给。

我去了精灵塔，里面有很多野生的幽灵，但我一出技能就说“不能使用技能”，怎么办？



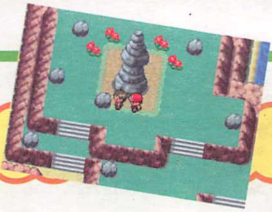
因为有事件还没完成，虽然可以避开不打，但到了最后一层的楼梯口有一只是必须要打掉的幽灵，不然上不去。所以要先到左边城市彩虹市，打完火箭队，老板会给你眼镜，然后再去塔，这些幽灵就全变成鬼斯和鬼斯通，最后还有一个30级的嘎拉嘎拉。

游戏机房右下角的机器有什么用呢？

用于照相，使用后主角名字的卡片上就会有你身上所带的6只宠物的样子，每次50元，共有4种样式可选。

幼甲兽在哪里捕捉？

在7岛上下方的草地上，几率低，和迷你龙一样，刚抓到时不堪一击，二次进化后变得非常强大，推荐培养。



石塔有什么秘密？

目前已经发现的是携带柠檬茶（350块的那种饮料），到那里可以得到TM42，不过相信还有更多的秘密在其中。

如何完成9号岛屿上的迷题？

到达9号岛后调查岛上的三角形，它就会快速移动到其他地方，追着它一直调查，直到它彻底变红，那么神秘的DNA精灵迪奥西斯就降临了。通过我们的观察，发现调查这个三角形是有规律的，首先，没有时间的限制（这点和普遍流传的说话不一样），其次，必须以最小的步数到达三角形去调查，即正确的调查方向是最小步数所能到达的方向。

为何我得到的151以后的精灵不能进化？

因为你没有找博士升级386图鉴，不能显示151之后的精灵，当然就不让进化了。



卡车是干什么的？

和GB红绿版类似，在码头前如果不坐船，而是利用金手指乘浪到达深处，会发现一部卡车！而边上都是死路……这和前作一样都是个迷题，虽然暂时不知到它的用途，但相信这个平常看不到的卡车绝不会仅仅是个摆设。

有些精灵的数量非常少，能告诉我它们的分布率吗？

精灵是按一定的分布率存在的，分布率越低越难遇到，5%以下的精灵分布率为：

精灵	部分捕捉地点	分布率
比卡丘	森林	5%
皮皮	月亮山	5%
三地鼠	地鼠山洞	5%
百变怪	13、15号道路	5%
比雕	13、14、15号道路	5%
拉达	16号道路	5%
尖嘴雀	17号道路	5%
火爆猴	23号道路	5%
毒刺水母	有水的地方	5%(游水)
阿柏怪	冠军路	5%
大嘴蝠	冠军路	5%
嘎啦嘎啦	冠军路	5%
豪力	冠军路	5%
臭泥	ポケモソやしき市屋子	5%
双蛋瓦斯	ポケモソやしき市屋子	5%
吉利蛋	野生动物园	1—4%
飞天螳螂	野生动物园	1—4%
哈克龙	野生动物园	1%(钓)
袋龙	野生动物园	1—4%
肯泰罗	野生动物园	1—4%
果然翁	超梦洞穴	1—5%
大岩蛇	黑暗洞穴	5%
大海狮	双子岛	5%
鬼斯通	紫怨精灵塔3层	1—5%
电击兽	无人发电厂	5%
烈焰马	火焰山山脚草原	5%
素利普	树果森林	5%
末日蛾	树果森林	5%
蛋蛋	树果森林	5%
圣诞鸟	寒冰洞穴表层	5%(火红)
纽拉	寒冰洞穴表层	5%(叶绿)
大海狮	寒冰洞穴表层	5%(游水)
小水怪	寒冰洞穴表层	5%(游水)(火红)
玛丽露	寒冰洞穴表层	5%(游水)(叶绿)
乘龙	寒冰洞穴最底层	1%(游水)
七星瓢虫	印记森林	5%火红版出现率较低
蜘蛛	印记森林	5%在叶绿版出现率较低

暗乌鸦	无归途之洞穴	平均10%(火红)
梦魇	无归途之洞穴	平均10%(叶绿)
猫老大	岛1、2、3、5	5%
哥达鸭	岛1、2、3、5	5%
刺海马	岛1、2、3、5	4%(钓)(火红)
大钳蟹	岛1、2、3、5	5% (叶绿)(钓)
比雕	岛5草原	5%
臭臭花	岛5草原	5%
钢铁鸟	大峡谷(岛7)	5%
?型安侬	安龙最右遗迹	1%
!型安侬	安龙最左遗迹	1%
U型安侬	安龙从左数第2个遗迹	5%
O型安侬	安龙从左数第2个遗迹	1%
E型安侬	安龙从左数第3个遗迹	2%
K型安侬	安龙从右数第3个遗迹	2%
B型安侬	安龙从右数第2个遗迹	2%

如何抓金银版中的三圣兽?

每次只能抓三圣兽中的一只。爆机后，可以在第一张地图上的全地点随机遇到，和前作一样，它们遇到主角后会马上逃跑。具体遇到哪只决定与主角的选择，在游戏初期，如果主角宠选妙蛙种子，则遇到炎帝；选择小火龙，则遇到水君；选择杰尼龟，则遇到雷皇。



如何在战斗中得到更多的金钱?

让参加战斗的精灵带上おまもりこばん守卫饭（让金钱加倍的道具），战斗后得到的奖励可以加倍。此外，在5号岛屿右上方的小岛上有2位女训练师，打败她们可以得到高额的奖金，一次可以得到20000G！而且可以利用挑战机的功能反复战斗。

没有针鼠，如沿途何拾道具?

红绿版其实有针鼠的替代精灵——就是火箭队二人组最喜欢的喵喵啦，把它带在身上，它可以在草地和山洞里沿途拾取各种道具，具体有以下这些：
果实类:01クラボのみ/02カゴのみ/03モモンのみ/04チ　ゴのみ/05ナシのみ/06ヒメリのみ

/07オレンのみ/08キ　のみ/30ノメルのみ/31ノワキのみ/32シ　ヤのみ/33カイスのみ/34ドリのみ/35ベリブのみ
道具类:ふしきなアメ升级糖/ポイソトアップ加PP道具/きんのたま金珠/TM10

如何对精灵进行批量移动?

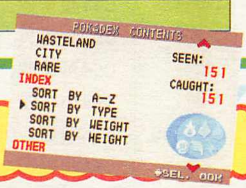
批量移动是新作增加的功能，非常方便。先进入放精灵的箱子，选第三项整理，按select键切换成直接抓取模式，然后按住A健，再移动光标，可以选中多只精灵，即可进行批量移动。



使用游戏硬币可以换到什么道具?

游戏硬币交换道具一览：

栏目	需要硬币数	换得物品或精灵	备注
道具栏	800	けむりだま	和野生怪兽战斗，逃跑率100%
	1000	きせきのタネ	装备后，草系技能威力为原来的1.1倍
	1000	もくたん	装备后，火系技能威力为原来的1.1倍
	1000	しんぴのしずく	装备后，水系技能威力为原来的1.1倍
	1600	きいろビードロ	解除混乱状态，可用无限次
精灵栏	120（180）	凯西	（括号内为火红版的数据）
	750(500)	皮皮	
	2500(2800)	大甲（飞天螳螂）	
	4600(5500)	迷你龙	
	6500(9999)	3D龙	
TM栏	4000	技能13	急冻光线
	3500	技能23	钢尾巴
	4000	技能24	十万伏特
	4500	技能30	影子球
	4000	技能35	喷射火焰



精灵索引的方式有哪些?

有三类，第一类是按序号排列；第二类为按地点排列，属红绿版新增的索引方式，分别按草地、森林、湖泊、海洋、山洞、山谷、草原、城市、稀有进行分类；第三类则是按照精灵的发音顺序、类型、体重、身高进行索引。

生蛋有什么用?

作用为:
1、得到野外抓不到的特殊宠物，例如
No.172 由两只比卡丘生蛋获得
No.173 由两只皮皮生蛋获得
No.172 由两只胖丁生蛋获得
No.236 由随便两只沙瓦郎、艾比郎生蛋获得
No.238 由两只迷唇姐生蛋获得
No.239 由两只电击兽生蛋获得
No.240由两只鸭嘴火龙生蛋获得
当然，也可以用百变怪代替上述精灵中的一个。
2、遗传配招
推荐百变怪，可以遗传各种招式!

能否告诉我9个新岛上各有什么精灵吗?

新岛出现了金银版特有的精灵!

1号岛屿	074小拳石、021烈雀、022大嘴雀、053猫老大、077小火马、078烈焰马、114蔓藤怪、054可达鸭、055哥达鸭、079呆呆兽、080呆河马、072玛瑙水母、073毒刺水母、116墨海马、130暴鲤龙、066腕力、067豪力、075隆隆石、218无壳蜗牛、126鸭嘴火龙
2号岛屿	043走路草、044臭臭花、069喇叭芽、070口呆花、021烈雀、022大嘴雀、053猫老大、054可达鸭、055哥达鸭、079呆呆兽、080呆河马、061蚊香蛙、062快泳蛙、130暴鲤龙
3号岛屿	043走路草、044臭臭花、069喇叭芽、070口呆花、053猫老大、048毛球、049末入蛾、054可达鸭、079呆呆兽、016波波、017比比鸟、206土龙、099大钳蟹、072玛瑙水母、096素利柏、097素利普
4号岛屿	041超音蝠、042大嘴蝠、220小豪猪、225老企鹅、215钩爪兽、090大舌贝、120海星星、086小海狮、087白海狮、131乘龙、054可达鸭、079呆呆兽、060蚊香蝌蚪、061蚊香蛙、130暴鲤龙、194小水怪
5号岛屿	016波波、017比比鸟、052喵喵、053猫老大、161长尾鼠、187叶草、041超音蝠、042大嘴蝠、092鬼斯、093鬼斯通、198黑乌鸦、200火炎兽、211河豚、223水枪鱼、054可达鸭、079呆呆兽、090大舌贝、120海星星、072玛瑙水母、099大钳蟹、100巨钳蟹、130暴鲤龙

6号岛屿	043走路草、044臭臭花、069喇叭芽、070口呆花、054可达鸭、079呆呆兽、021烈雀、022大嘴雀、052喵喵、053猫老大、161长尾鼠、177玩偶鸟、193花羽蜻蜓、202忍耐兽、041超音蝠、010绿毛虫、011铁甲蛹、013独角虫、014铁壳昆、165金龟虫、167独角蜘蛛、072玛瑙水母、073毒刺水母、060蚊香蝌蚪、061蚊香蛙、130暴鲤龙、211河豚、223水枪鱼
7号岛屿	054可达鸭、079呆呆兽、021烈雀、022大嘴雀、052喵喵、053猫老大、095大岩蛇、104可拉可拉、105哥拉哥拉、161长尾鼠、227铁翼鸟、231短脚象、246幼甲兽、072玛瑙水母、073毒刺水母、116墨海马、117海刺龙、130暴鲤龙、226阿扁鱼、201安侬
8号岛屿	249陆基亚、250凤凰
9号岛屿	386拉奇

能否列举全部秘传机器的取得地点？

秘传机器是情节发展的必备，具体地点是：

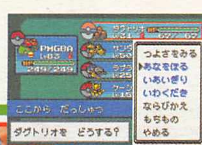
序号	名称	图形	威力	命中	Pp	获得地点
01	斩切		50	95%	30	坐船后帮助船长，他便会给你
02	飞天		70	95%	15	16号路进屋与小女孩说话可得到
03	冲浪		95	100%	15	到狩猎区最深处的奖品
04	怪力		80	100%	15	到狩猎区找到假牙,再给PC右边房子内的老头,便可得到
05	闪光		—	70%	20	2号路(经地鼠洞,要捉到10种以上的精灵),研究员会给你
06	推岩		20	100%	15	1号岛屿温泉旁边的老爷爷给你
07	攀瀑		80	100%	15	4号岛屿冰洞里面

为何有些和NPC交换得到的精灵无法存入电脑？

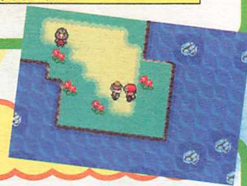
因为交换得到的该精灵身上带有邮件，需打开邮件阅读，并把邮件删除后才能存。

什么是地图技能，火叶版的地图技除了7种秘传外还有哪些？

地图技能是指能在战斗外使用的特技，查看队伍的精灵时，蓝色字体的那些就是地图特技。除了七种HM之外，还有不少非常实用的地图技能，包括：



特技名称	作用	懂得的野生精灵
挖洞	可以从山洞和迷宫中脱出到达洞口（等于TM28）	地鼠及其进化型
电报	回到最后到达的PC中心	凯西及其进化型
甜味	吸引野生精灵（即遇敌）	走路草及其进化型等
生蛋	减少自己的HP补给队伍中的其他精灵	吉利蛋



哪里可以得到No.175波克比？

5号岛屿左上方小岛（需绕过一条不明显的水路到达）的老人会给你一个蛋，记得和老人对话时身上留一个空位。把蛋带在身上走路，孵化后便能得到波克比。把波克比带在身上，并让它参加战斗，因为它亲密进化之后可以变成能学会飞翔的No.176！

火系道馆智力问答的答案是什么？

答对了火系道馆智力问答题就能打开门前进，可以避免战斗而直接到达BOSS处，回答错误的话，就要和道馆中的训练员战斗。因此为了保存PM体力的话，就努力回答吧。各个题目的内容及其答案是：

1.毛虫（No.010）进化后铁甲蛹变成（No.011）—— 对
2.PM联盟认定的徽章全部共9种—— 错
3.蚊香蝌蚪是3次进化的PM—— 错
4.地面系PM受电气系绝招影响很大—— 错
5.每抓到同等级相同的PM时，强度是不同的—— 对
6.技能机28是死亡光线—— 错

火红中抓不到六尾，怎么办？

和前作一样，有些精灵是火红/叶绿版独有的，也就是说在一个版本中数量非常多，而在另一个版本却抓不到。这只能用通讯交换的方式得到，具体包括《口袋妖怪火红/叶绿》之间的交换、与《口袋红/蓝宝石》交换（全部202只都需要采取这种方式得到）、与NGC《口袋妖怪竞技场》交换（包括部分金银版的精灵），具体种类如下图所示：

版本	需要通讯交换得到的精灵
火焰红	

叶草绿	

如何让精灵不进化？

在精灵进化的动画界面按B键就可以取消进化，或者直接让精灵装备不变石。不进化的好处就是可以让精灵学会进化后学习不到的招式。需注意的是那些通讯交换的精灵进化时是无法按取消键的（当然，通讯就是为了得到进化型，而且进化后得到的图鉴数是2，应该不会有人选择取消吧）。

训练家的名字卡片上有几颗星，如何得到？

一共有3颗星，随着星数的增加卡片的颜色还会变化！

星数	卡片等级	卡片颜色	获得条件
0	一级	蓝	无
1	二级	绿	通关
2	三级	铜	收集了150种图签（妙蛙种子～超梦）
3	四级	银	收集386种图签后得到（妙蛙种子～迪奥西斯）
4	五级	金	获得条件未知

此外第3颗星的得到必须以第二颗星为前提，即如果得到151-386而没有收集全1-150，也不能得到该星。

怎么才能免费拿取NestBall（鸟巢球）？

先到岛6，自备一只赫拉克罗斯（No.214）放在队伍首位，然后游水上去发现2间屋和3个训练员，进去最上面的屋，只要赫拉克罗斯的身高到达某程度，那个女人就会给你Nest Ball；第二次去，只要第2只比第1只高她就会给你第2个Nest ball。

我的吉利蛋亲密度已满，为何传输到其他卡带后却无法亲密进化了？

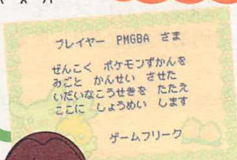
传输后亲密度会大幅下降——其实游戏的这种设置是很人性化的，毕竟传输后就算是换了主人，当然“亲密度”就不同了。所以还是在传输之前进化它吧！

如何得到安闲铃，它有什么作用?



安闲铃在幽灵塔老爷爷站的位置用探宝器获得，要完成事件后再去拿。作用是大幅度提高PM的亲密度（1.5倍），让精灵带在身上吧。

集齐全部386种图鉴后有什么情节?



得到全部386种精灵后，去玉虫市三楼（得到茶水的那座房子）找站在中间的一个人说话，能得到一张证书！

精灵学习到秘转机器后不能忘记怎么办?

秘传技能不能被普通技能直接替代，你可以到毒系场管旁（就是捉虫大会所在市的PC屋的左边）找老爷爷，他就会帮助你删掉你不要的招式。

交换得到的精灵不听话怎么办?

不听话的原因是交换得到的精灵的等级太高，游戏之所以这样设定，无非是为了防止一开始就使用交换来的高等级精灵而降低了游戏的难度。这种情况下的不听话，光靠增加亲密度还不行，彻底解决的办法就是尽快打GYM，得到更多的徽章。随着剧情的发展和徽章数量的增加，超过30、50、70、100级的精灵就会因为“崇拜你的能力”而变得听话了。

精灵球一共有几种，分别在哪里得到?

一共有种12种。

名称	得到地点	作用
大师球	黄金市西鲁夫公司，打倒	
	板木后老板给你，只有1个	一定能捕捉到精灵的终极精灵球
超级怪兽球	浅红市有卖	捕获率比超怪兽球高2倍
超怪兽球	彩虹市有卖	捕获率比怪兽球高1.5倍

怪兽球	比尼市有买	普通的精灵球
时间球	2岛地摊上可买到	消耗时间越长捕获率越高
重复球	2岛地摊上可买到	再次抓的精灵（种类）捕获率高
鸟巢球	6岛有得捡	比队伍第一个精灵的等级低则容易捕捉
潜水球	与宝石版通讯得到	在海底使用捕获率比平时增加到3.5倍
网球	火箭队基地和实验室（隐藏）	抓虫/水系精灵捕获率为3倍
华丽球	给5岛的女孩看她想要看的精灵后的奖励	抓到的精灵亲密度高达200
狩猎球	狩猎区专用球	不能带出狩猎区，捕获率是普通球的1.5倍
奖励球	与宝石版通讯得到	买10送1的赠品，捕获率一般

为何我在2岛买不到更多种类的精灵球？

2号岛地摊上出售的道具并非一成不变的，而是随着剧情和某些事件的发生而不断有新品种的道具出现，其中比较有价值的就是各种不同的精灵球，例如重复球、时间球灯，具体条件：第一次是打完第七个馆主，有スーパーボール、おいしいみず；第2次是在3岛就出小女孩マヨ后，有スーパーボール、サイコソーダ、ハイパーボール、おいしいみず；第3次是图鉴60以上，有スーパーボール、サイコソーダ、ハイパーボール、おいしいみず，ミックスオレ、モーモーミルク；第4次在火箭队的仓库里拿到那两个球之后，把红，蓝宝石交给ニシキ后，有リピートボール、タイマーボール、フエンせんべい、モーモーミルク、ハイパーボール、おいしいみず、サイコソーダ、ミックスオレ。此外，还需要一定的步骤：得到蓝宝石后，先与小摊的老板说话，再到右下方与一个面朝下方的小男孩（老板的孩子）说话，然后到山上走走（切换场景），下山后到老板那里回发现多了一个戴眼镜的男人，这时就可买到新球！



七座遗迹中分布的安依的种类都不同，具体有什么规律吗？

七座遗迹里面墙壁的最上层的砖头颜色都不一样，不同的颜色对应不同种类的安依，具体分布为：

1、紫色遗迹：Z和“！”型安依

2、绿色遗迹：B、M、V、W、X型安依，它们的眼睛都是水平的

3、黄色遗迹：F、G、K、T、Y型安依，它们都是由直线构成

4、蓝色遗迹：J、L、P、Q、R型安依，它们都有一条线引申到外部

5、橙色遗迹：E、I、N、S型安依，它们都是对称形的

6、白色遗迹：C、D、H、O、U型安依，它们的眼睛四周都是弯曲的

7、黑色遗迹：A和“？”型安依

此外，进入图鉴的安依的形态由捕捉到的第一只的形状决定。

voice checker如何使用，具体有什么内容？



voice checker即声音确认器，是火红叶绿中新增的一个珍贵道具，在任何非战斗场景都可以使用它。声音确认器用于存储重要的信息，在它的主界面中，可以看到所有的重要人物对话或信息，可以从这里找到人物所处的位置以完成他们交付的任务。在主界面中按下“A”键，可以详细查看你与人物的对话或是从告示牌、记录中得到的信息；在主界面中按下“Start”键，可以查看大木博士、小茂的姐姐、八个道馆馆主、四大天王、冠军、从波波球的身体恢复的正树、被火箭队绑至幽灵塔顶的老爷爷等人的图鉴。因此你必须在城镇、道路、山洞、海洋的每个角落与人交谈，获取重要的情报，以展开新的旅程。voice checker的具体内容有以下这些，看看你能否收集全吧：

1、大木博士：立在研究所外面的指示板、大木博士在真心镇的研究所、在研究所里面的助手、在Viridian City的日记、Agatha在石英高原、研究所的助手 (打败四大天王以后出现)

2、Daisy：大木博士的助手、在Vermillion Pokemon俱乐部的助手、在5号岛的老头 (给你波克比的蛋的人， 要求生出波克比并把波克给他带回去才能记录) 、在Viridian City的日记、Celadon Mansion的老人 (给你茶的那个人) 、在4号岛的日记

3、Brock：立在尼比市道馆的外面的指示板、小刚在尼比市道馆、在尼比市的一个年轻的训练家、在4号道路的训练家、在月见山的老人、在尼比市科学博物馆的日记 (在你得到琥珀的房间)

4、Misty：立在华蓝道馆的外面的指示板、小霞在华蓝道馆、在华蓝道馆的训练家、在Seafoams Island的训练家、在正辉家前面的女士、在Cerulean的日记

5、Lt. Surge：立在枯叶市道馆的外面的指示板、在电系道馆的马志士、在电系道馆的训练家、在电系道馆的训练家（同上）、在电系道馆的训练家、在电系道馆的日记

6、rik立在在草系道馆的外面的指示板、莉佳在草系道馆、在草系道馆的训练家、在草系道馆的训练家、莉佳在草系道馆、在草系道馆的城市的日记

7、Kog立在毒系道馆外面的指示板、阿桔在毒系道馆、在毒系道馆的训练家、Janine在野生吉利蛋的上面、在毒系道馆城市的日记、在野生原野区的老人

8、Sabrin立在超能力系道馆的外面的指示板、在3号岛的年轻人、那姿在超能力系道馆、那姿在超能力系道馆、在超能力系道馆的城市的日记、在超能力系道馆的训练家

9、Blaine：立在红莲道馆的外面的指示板、夏伯在红莲道馆、在红莲道馆的训练家、在红莲岛的女人、在红莲道馆的画、在5号岛的日记

10、Giovanni：板木在火箭队、在西鲁夫公司的研究员、在西鲁夫公司的研究员、板木老人在常磐道馆、在常磐道馆的指导员、在5号岛的火箭队仓库的科学家

11、Lorelei：科拿在石英高原、在4号岛的老太太、在5号岛的日记、在4号岛的小女孩、在4号岛的老太太 (打败岛上的火箭队以后)

12、Bruno：志霸在石英高原、在Saffron的日记、在1号岛Firelight Hotsprings的空手道格斗家、在2号岛的女人、在7号岛山谷的空手道格斗家

13、Agath菊子在石英高原、在石英高原的空手道格斗家、打败四大天王以后在石英高原的空手道格斗家等级提升、在7号岛的日记、菊子在石英高原、在6号岛的老太太

14、Lance：渡在石英高原、在Saffron的女人、在Celadon Department的小女孩、在石英高原的日记、打败4大天王以后，在石英高原的年轻人等级提升

15、Bill：在Cerulean的年轻对手、在Cerulean的小男孩、在Fuchsia的老头、Nishiki 在1号岛(修好机器以后)

16、Old Man Fuji：在Lavendar的小女孩、在Lavendar 战斗塔的火箭队队员、在 Lavendar的杂志、在 Lavendar的老人、在Cinnabar道馆的画、在Cinnabar的日记

为何我用探测器还是无法找到卡比身下的余物？

余物虽然属于隐藏道具,但这次得到的方法十分特殊。和其他隐藏道具不同，仅仅是站在附近用探测器，是收不到任何反应信息的，只能站在唯一的位置，就是站在卡比兽的身下使用探测器，不用再寻找或者按A键，余物会自动被主角拾取！其他诸如竞争背心的拿法也类似。



鸭嘴火龙在那可以捉到？

在1号岛屿捉火鸟的山下的草丛中就有，注意不是在熔岩山洞内，且几率比较低，要耐心多遇敌。此外，火红版]有鸭嘴火龙。



为何我连普通的墨海马都钓不到？

你用的是叶绿版吧，这是游戏的特别设定，墨海马在火红版中非常多，叶绿就极其稀少（注意是“少”而不是“没有”），而大钳蟹则是叶绿多火红少。类似的设置还有臭泥和瓦斯弹，这样无非是要让大家多联机通讯罢了。

二岛的右方小屋要怎么进入？

这个小屋就是玩新增的口袋小游戏的地方，要进入需要有2台以上红外通讯装置并联机，且对参加的精灵有大小的限制。进入后可以玩嘟嘟利吃水果和跳绳的游戏。

把精灵存进电脑时选第3个选项，有圆形方形、三角形和心形，这有什么用？

作用不是很大，主要是用来对同一品种不同个体值的精灵进行分类。当你为某精灵选中某一形状的分类后，该精灵序号的右边就会显示这一类别的记号。比如生蛋筛选了两只依布，一只要进化成火精灵另一只要进化成光精灵，将两只作上不同的记号（如一只标上方块一只标上心形），这样一看就知道哪只是要进化成什么的了。

战斗失败后会如何，有没有挽救的办法？

当身上携带的精灵的HP全部为0时，战斗就失败了，失败后会强制回到上一个去过的PC中心恢复，而身上携带的金钱数会减半！挽救的办法只有重新读档了，但在打四天王的时候如果中途有存档的操作，则是无法从头开始的，所以在挑战之前应该多准备一些回复HP、PP和起死回生的药，而且身上不要带太多的钱。

弹珠台游戏设置选项中的震动功能为何不可选？

该功能需要和NGC联动，即需要用NGC的GBA专用读卡机玩该游戏，才能在NGC主机的手柄上产生震动的效果。

弹珠台游戏有中文版吗？

其实弹珠台游戏的操作比较简单，不需要汉化也看得懂。目前日文、英文的官方版本都发行了，如果一定要中文，可以玩口袋妖怪网www.pmgba.com推出的汉化版本，该版本汉化了游戏系统的菜单和主要界面，不过由于时间关系没有对图鉴进行汉化。

游戏中的精灵是不是和《口袋妖怪红宝石蓝宝石》一样共202种？

只有201种，任天堂保留了最后一只精灵No.202，本作只能抓到被称为“七夜许愿星”的No.201。此外，游戏中还有4只隐藏精灵。

精灵的进化共有多少种，需要什么道具？

共有10种，各自需要的道具如图所示。无论是哪种方式进化，都需要弹动精灵球吃到3个相同的道具。



精灵球有多少种等级，等级高低似乎和捕捉率无关，为什么？

共有4个等级，最高级为大师球。的确本作精灵球等级的高低和捕捉能力大小无关，无论用哪种球抓精灵就都是100%命中的。不过你不要以为精灵球的等级只是个摆设，球等级高低和计算分数的倍率有关，例如一般情况下打败天空之龙能得到1亿分，但如果你使用3级的精灵球，则可以得到3亿。因此升级精灵球是游戏得到高分的最关键所在。

似乎抓到的精灵数量多了会出现“丢精灵”的现象？

这是因为精灵中心（游戏中精灵中心是隐藏的，无法看到）容纳精灵的数量是有16只的限制的，当你抓到16只以上的精灵时，系统会自动把前面第一只的精灵排除，所以从表面上看似乎是“丢失”了。不过图鉴是不会少的。

游戏能随时保存进度，那么是否可以用“SL”（save、load）大法来获取更高的得分？

事实上是不可以的。虽然游戏能随时保存，当在下次进入时，也必须存盘退出才能保留进度，否则进度会自动消失，也就是说无法一直保留第一次的进度，即不能使用SL大法。



如何观看精灵的小动画？

在图鉴方式下按住select键不放即可看精灵的动画，但这仅限于非进化型的精灵，靠进化得到的精灵是没有小动画的。



红、蓝两只水都守护神在哪里捕捉，为什么我都遇不到？

两只水都在红、蓝宝石台面各有一只,在任何场景下都可能遇到,几率极低（大家在玩口袋红、蓝宝石的时候也是费了好大的劲才抓到它们的吧）,所以要得到只有耐心＋运气了！

如何得到更多的金币（商店货币）？



如图，有一轨道前（绿色三角形中）写着1、5、10，当球通过这条通道时，会得到金币（喵喵语：“给喵金币，给喵金币！”），金币的多少由通道口灯亮的多少决定，如只有“1“灯亮，通过时就只能得到1枚金币，以此类推...通过两次，灯就会多亮一个，当1、5、10灯都亮时，通过轨道就可以得到10枚金币。因此得到更多金币的技巧就是多次通过该轨道。

两只圣兽的自我防护能力非常强，有什么技巧可以打败它们？



打败它们有3分钟的时限，而在这短暂的时间内它们会不断使出各种各样的招式来干扰你的弹珠，最方便迅速的打击技巧就是在它们刚出现的瞬间，把精灵球弹到它们的上方，利用它们放出的防护罩反锁住精灵球反复攻击。当然，这种情况出现的机会不多，一般情况下须针对它们发出的招式采取不同的应对办法：



古拉顿：火山喷发：古拉顿从身体里发出一道圆弧形冲击波向周围扩散，精灵球被该冲击波强制向后推,有可能让精灵球掉落。由于是圆弧形,玩家无处可躲,只能控制精灵球弹起而不被推落。之后古拉顿身体周围升起一圈喷发中的岩浆，成为了一个防护墙,玩家必须用精灵球将岩浆打破才能够冲破防护墙对古拉顿发起攻击。而古拉顿每隔一段时间就会重复使用该技巧,所以玩家必须抓紧时间攻击；

原始力量：古拉顿震动大地，让觉醒寺出现塌方，四面掉落数块岩石，阻碍玩家精灵球的移动。这时只要选择直接阻碍精灵球弹出方向的岩石将其打破，其余的不必理会；大文字火：古拉顿从嘴里吐出一个高速直线移动的火球，一旦击中玩家的精灵球后就会让精灵球燃烧，数秒后才恢复正常。由于这个火球速度快，被击中影响很大，只能高速移动避免。

海皇牙：漩涡：海皇牙挥动它两片巨大的鳍，让水面出现两个漩涡，在水面不断移动。精灵球一旦进入这移动的漩涡附近就会被卷入，数秒后才能重获自由，所以漩涡出现后要注意精灵球的弹出方向不能直接对着漩涡；潜水：对精灵球本身没什么影响，但是它一旦使用潜水跳入水中，数秒内就没有办法去攻击它。它的上浮仅仅是一个换气过程，在很短时间内它又潜入水中了，所以当水面出现气泡的瞬间，对准水泡弹出精灵球；冷冻光：这个是海皇牙反复潜水后的第一动作。全身似乎因为寒冷而瑟瑟发抖，然后就迅雷不及掩耳之势发出一道圆弧形的冷冻光束，类似于古拉顿的那招，玩家无处可躲，精灵球一旦被击中就要被冰封数秒，只能反复震动台面争取尽快解冻。

出现古拉顿、海皇牙的条件是？

当收集满3只PM（方式包括GET，EVO，HATCH）后，会出现特别关卡，可能是古拉顿/海皇牙。该关卡也可由老虎机转得。

天空龙的捕捉方法

通过了古拉顿或海皇牙关卡。捉到GROUDON/KYOGRE STAGE一次+之后再收集满3只PM，可遇到空之龙并把它打跑（跟第一次打GROUDON/KYOGRE一样），再捉到一次GROUDON/KYOGRE+又收集满3只PM，就可进入空之龙STAGE对空之龙进行捕捉。

天空之龙的捕捉条件是什么，如何抓到？



天空之龙捕捉条件比较苛刻，首先要捉到古拉顿或海皇牙（打败该关卡2次），之后再收集满3只PM，可遇到空之龙并把它打跑，再捉到一次古拉顿或海皇牙又收集满3只PM，就可进入天空之龙进行捕捉。天空之龙所用的招式为：

逆鳞：忽然全身发红，然后脖子一伸，一道雷电从天而降，打向精灵球所在的位置，精灵球被雷劈中后数秒中麻痹不能行动，只有让精灵球高速移动，才能够躲过这道雷电；未名招数：天空龙忽然飞上天空，1秒钟后从屏幕一侧出现，快速向另一侧飞过。快速移动时的风力让天柱都在剧烈颤动，然后出现两个不断移动的旋风，是永久不会消失的，除非玩家的精灵球被它击中。被击中后精灵球会被卷上天空，数秒后下落，如果运气不佳，正好落在另一个旋风周围，只好再一次飞天了，玩家可以在天空龙消失的时段有意让旋风卷入，以消除其中阻碍精灵球打出方向的一道旋风，另外一道则采取避开的方式应付。

历尽艰辛，在3分钟内打败了它，它也受伤飞走了，留下来了99999999的高分奖励，第二次打败它后，就能够捕捉了。



为什么商店有时候无法购买1up，我明明有足够的钱币的？

生命最多可以加到9条,但靠购买方式的加命上限为5,所以达到这一限制后无法再购买。

只能靠进化方式得到的精灵有哪些？

有非常多种，限于篇幅，这里只列出这些精灵的编号：

1、经验值EXP方式进化

002、003、005、006、008、009、010、013、015、016、017、018、020、023、026、028、030、031、033、035、037、038、040、043、044、046、047、049、051、053、055、056、058、064、067、071、072、074、077、079、083、085、089、093、096、098、100、102、104、107、109、111、113、117、118、120、122、128、130、132、134、136、138、147、149、159、161、163、166、170、172、174、175、182、185、188、189、191、192

2、特殊方式进化

水之石：021，144

火之石：154

叶之石：024，090

雷之石：157

太阳石：091

月亮石：062，139

美丽度：141

通信：041，059，075，177，178，186

亲密度：065，156

孵蛋方式得到的精灵又有哪些？

红宝石版有：014、022、029、034、045、061、063、070、080、081、088、110、112、114、116、146、151、155、160、162、165、171、173、180、184、187

蓝宝石版有：014、019、029、032、045、054、063、070、088、095、112、116、146、151、155、181、184、187

听说弹珠台有一个无限得分的秘籍，是真的吗？

这其实是游戏的一个bug，当精灵球处于如图偏左的位置时，会反复弹跳而不会掉落。不过，这种情况下的得分并不高，如果你有足够的耐心“等”，就可以无限得分了。



如何玩变色龙的游戏，有什么打败它两次后还不能get？

变色龙会隐身，需要撞击上方的大树并吃到树上掉下来药包，才能使变色龙现身。撞击变色龙后他会倒下（隐身时也能打它，只是看不到），这时候再撞击它，它就会翘起可爱的小尾巴，表示他已经受到伤害了，受伤10次后它会举起白旗投降，非常有趣。另外，打败变色龙是不能捕捉它的，想要捕捉只能在森林的场景下遇到并捕捉。



弹珠台如何挑战木乃伊？

抓够3只怪兽就可以挑战。

对付木乃伊时要注意，不能从正面攻击，否则球会被吞食，浪费时间，必须侧着打才行。

红宝石版如何打到左上方管道内的那只小怪兽？

利用下方笑熊挥拳可以把球打入该轨道，打倒小叶兽3次后它会倒下，再次把精灵球打入会使精灵球升一级。

臭臭花的进化的规律是什么？

进化和版本有关。红宝石中臭臭进化成霸王花，蓝宝石中进化成美丽花。

场景切换（MOVE模式）出现的条件是什么？

如图，当按动菊草叶所在的按钮时，CHICORITA发动飞叶快刀，使两边的尖头鼬（013）伸头，当013的头伸出来时，打中左边那只的头，会出现1只095，当累计到3只时，便会出现MOVE模式。



补充：当走EVO那条通道时，场景向左转换，走GET通道时，场景向右转换。

为什么有时候弹珠台面会发生强烈的地震?



当3只/1只电灯鱼或3只盛雨盘特性的PM换成龙鳅时，从正面打中它，它会吞下球带球进入海豹顶球的STAGE，但倘若从侧面或者反面打中它时，它则会发怒（如图）引发地震，这时球较平常容易掉下去。

老虎机的启动条件是什么,通过老虎机可以抽到什么项目?

当弹板上面的四个白圆圈变红时（球通过就可变红）会组成“HOLE”字样，这时将球打入出现的洞中即可触发老虎机事件。在各种条件下，老虎机可以抽到包括（No.201在内)的所有物品和场景。

爆机后有什么情节吗?

抓满全部的201只精灵后，图鉴会多出一项COMPLETE的图案，得到一枚黄金徽章。



吉拉丘的捕捉方法

在月见山启动老虎机，老虎机中有一项画了吉拉丘，转到那里就可以捉。和普通的GET MODE相似，只是吉拉丘会动来动去和时间只有30秒的区别。

弹珠台中三神柱怎么捕捉?

没什么特别的，月见山GET MODE里取得。

弹珠台中红（蓝）水都的捕捉方法。

所有场景随机出现，GET MODE。

《口袋迷宫》是什么样的一款游戏？不同平台上的红蓝两个版本有什么差异？

《口袋妖怪不思议的迷宫 赤/青救助队》，是综合了口袋妖怪系列的RPG要素和不思议迷宫系列的ACT要素的A·RPG类型的游戏，属于口袋系列游戏中比较另类的游戏，非正统续作，两个版本中，赤版对应GBA主机，青版对应DS主机，不过两作在故事剧情上没有任何的不同，只是个别操作方法不同，而且DS版上有特殊的触摸和双屏功能。此外个别怪兽会限定在一个版本里出现，不过可以通过输入特定任务密码来使限定宠物在另一版本中出现。





不可思议的迷宫英文版什么时候发售呢？

不可思议的迷宫英文版将在2006年9月18日在美国上市，其正式的中英文名称（中文名称由博优任天堂＆青文出版社公布）分别为：
神奇宝贝不可思议的迷宫－红色救难队：Pokémon Mystery Dungeon – RED RESCUE TEAM
神奇宝贝不可思议的迷宫－蓝色救难队：Pokémon Mystery Dungeon – BLUE RESCUE TEAM

口袋迷宫有没有中文版？

有，不过只有GBA红版的D版卡带，没有NDS蓝版的中文版。而且没有被Dump，也就是说没有rom可以下载。该卡市场价高达100多元，而且有不少bug。

听说有人烧录以后存档会消失，有没有补救的办法？

任天堂在游戏发售不久的11月25日发出游戏BUG公告，就是在DS的青版游戏进行的时候，如果同时在DS主机上插有口袋迷宫青版和其他GBA卡带的话，有可能造成GBA卡带的游戏存档丢失，并且已经有人给出了这种情况下的绿宝石游戏记录丢失的BUG报告，所以玩青版的时候一定要注意最好不要同时插着其他的GBA卡带。当然这种情况也不是一定会发生的。

怎么一开始进入游戏就出现一堆莫名其妙的问题？为什么我选了几次都没选出自己想要的主角？那个主角厉害些呢？



游戏开始的问答总共56个问题，随机抽取8个，之后的第九个问题是决定性别的，题目出现没有什么规律,不过每道题对应的回答会对测试的性格值产生影响,每项回答对某种性格的数值有一定的分数累加,最终得分最高的性格再结合最后选择的性别就决定出主角是哪只怪兽了，如果想要哪只宠物作为主角的话可以反复利用读档–>问答–>再读档–>…来尝试。如果说谁最狠的话，真的非常推荐可达鸭，无天气+自爆不能的柔软双特性已经能在迷宫中发挥相当大的作用，尤其是迷宫中遇到一些自爆狂宠或者满地的顽皮弹陷阱就基本可以无视了，双攻成长良好，另外在后期学到连续攻击技能“抓挠”以后对于一些BOSS也就两三回合的事情，更不用说水系的他还能学到冲浪、逆流等一些进入后期迷宫的必要技能，还能通过一些特殊道具的水路封锁……总之如果论最强主角的话，笨呼呼的可达鸭真的可谓是最佳人选，推荐给各位使用。

本作中哪些PM可以作为主角和刚开始的搭档呢？

根据游戏刚开始时回答问题的结果，有16种PM可能成为主角，它们分别是小火龙、杰尼龟、妙蛙种子、火球鼠、小锯鳄、菊草叶、小火鸡、水跃鱼、草蜥蜴、皮卡丘以及玲珑猫、伊布、可拉可拉、可达鸭、喵喵和腕力。前作所有版本的主角可以选择作为刚开始的搭档，但属性不得与主角相同，比如主角是杰尼龟，就不能再选择杰尼龟、小锯鳄和水跃鱼作为搭档了。

如何捕捉PM？

当完成剧情的前三个迷宫后，胖可丁就会出现在集市中，可以向它购买朋友区域。之后打死与朋友区域对应的PM，只要队伍有空位，该PM就有一定几率加入。不过，并不是迷宫中所有的PM都能捕捉的。

我方PM在迷宫中被打死有什么后果？

在任何情况下，队长被打死就宣告委托失败，所有PM被送回救助中心，身上的金钱和道具会丢失。在通关前，刚开始选择的搭档也不能死亡。刚刚捕捉的PM如果被打死的话就会就此消失，而如果是从朋友区域里叫出来的同伴，被打死后还可以再从区域里找回来。

为什么打死同样等级的同种PM获得的经验却不同?

这取决于打死该PM的那回合使用的攻击方式，普通攻击获得的是100%的经验，使用技能攻击是200%，使用连结攻击则可得到300%的经验。如果在战斗期间敌人没有使用技能，则经验要减半。同伴的多少不会影响经验的取得。所以练级最有效率的方式就是带尽量多的同伴，并尽量多地使用连结技能。

怎么才能看见墙壁里隐藏的道具?

无法直接看到，你可以按B快跑，中途如果突然停顿（没有支路的情况下）就说明墙里有道具。这时候可以穿透墙壁或者用吸收道具的玉来得到隐藏道具。

后期迷宫太大，技能点都用完了怎么办?

只能吃药水了，ピ-ピ-マックス的药水吃一瓶补满全部技能点，或者就是耗尽体力死亡后复活直接回复技能点。

为什么在迷宫内不能学习技能?

你是说技能机器吧？游戏系统就是这样规定的，技能机器只能在迷宫外的家园使用。

いんせきの どうくつ这个迷宫需要什么条件才能进入?

进入要求只可以用1只PM，道具只可以带3个。

为什么我在第1个迷宫抓不到向日种子?

游戏规定在前几个迷宫是不能抓任何精灵的，向日种子可以在后期的迷宫中得到。

不幸之种如何得到？

不幸种子可以让精灵等级下降一级，对于重复学习强招非常有用。它基本都集中于后期的高级迷宫，其中的商店有一定的几率出售。

神兽打死了还会有吗？如何捕捉神兽呢？

与前作不同，神兽被打死后并不会消失，因此我们只要再闯一遍迷宫就又能遇见它了。神兽的捕捉方法与一般的PM是相同的。

这个游戏和以前的地图+战斗的冒险系统完全不一样啊，能不能简单说一下我在迷宫里到底要做些什么？

其实，你要在迷宫里的根本目标只有一个：尽一切可能找到这一层的楼梯然后到下一层去，直到达到迷宫的最后一层后脱出迷宫就算本次冒险成功了。在迷宫中会出现敌方怪兽、各种陷阱来阻碍你的冒险，需要玩家通过合理运用在迷宫中拣到的各种道具、控制怪兽在每回合做出合适的行动、善于利用迷宫中不同的地形来达成尽快通过迷宫的最终目的。



这个游戏怎么存档？我都玩了半天了，现在在第一个迷宫里，也不知道怎么存，关机就没档了！难道是自动存档？而且到了后面迷宫越来越长，动不动就是99F，难道非要一次到底才可以吗？能不能用S/L大法来帮忙呢？

别急，通过了第一个迷宫以后搭档会带你来到救助中心，救助中心的床就是存档处了，每次接近床的时候会自动询问玩家是否要进行游戏存档，选择“はい”就可以存档了，此外完成了委托任务、通过了剧情迷宫回到救助中心的时候也会有类似的存档询问；此外，当身处迷宫中时，只有中断存档：打开迷宫菜单，选择そのた（设置）中的ゲ　ムのちゅうだん（中断存档），再选择ちゅうだん（中断），就可以中断游戏了，中断后游戏会自动重启，如果选择继续游戏就可以从迷宫中断处继续游戏，不过要注意读档后中断存档自动消失，如果倒在迷宫中的话再读档会默认为本次冒险失败，道具、金钱全丢，回到救助中心开始。至于S/L大法，对大部分迷宫有用，这算是不思议迷宫系列的难度降低方面吧，在一部分迷宫——尤其是通关前的所有迷宫，进入时是不会强制存档的，也就是说只要在进入迷宫前存档，万一倒在迷宫当中，只要关机重来就可以回到存档时的状态，身上的金钱、道具也是存档时的状态，不过这个方法对于后期出现的一些进入时强制存档的迷宫不适用，一旦在强制存档的迷宫中直接关机的话就是道具金钱全丢，重新从救助中心开始了。



很多迷宫进去都要记录，说在游戏中不要关电源，想问一下如果在迷宫里关了电源会怎样，记录会消失吗？

如果关掉电源金钱和道具就会消失，比战斗失败了还痛苦……不信你试试！

支线任务似乎是非常重要的剧情发展方式，不过我现在还不知道如何接受新的委托，也不知道该怎样去完成？



支线任务主要有两种取得方式：（1）当通过了第二个迷宫解决了小磁怪剧情后，到地图右方的大嘴鸥联络所,面对门外的揭示板，按A做调查，选择けいじばんを-みる，然后就可以看到揭示板上的任务了，选择任意一个任务按A确定，选择うける（接受），任务前面的信封标志就会消失，这时就算委托接受了；（2）面对救助中心门口的邮箱按A做调查，选择ポスとを　みる，会出现委托列表，同样对任意委托选择うける（接受）就是接受委托了。接受后，打开地图菜单，选择いらいリスト（委托列表），就可以看到刚刚接受的委托，选择じっこう（继续）委托前面的信封变成开启状态，此时从救助中心向下去迷宫就可以看到委托所在迷宫前面有信封的标志了，进入完成委托即可。此外，如果暂时不想完成委托可以选择ほりゅう（暂停）使委托暂停，或者选择けす放弃委托。

如何接受委托？

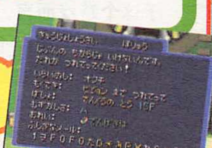
首先查看大嘴鹕小屋门口的公告板，会看到不少委托，选择第一项后委托就会进入自己家门口的信箱。打开信箱后选中委托选择第一项，信封就会被打开，这样就接受了委托。之后前往迷宫，在迷宫名之前会有打开的小信封作为标记。







怎样了解委托的内容呢？



打开委托就能了解到委托的具体内容。

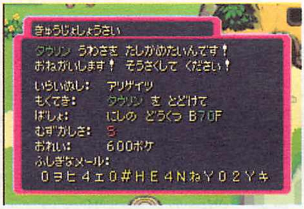
いらいぬし：委托人　もくてき：任务目的　ばしょ：地点　むずかしさ：难度

おれい：报酬　ふしぎなメ　ル：救助密码

委托一般有哪些任务目的？

一般有如下目的：1、救助迷宫中受困的PM；2、把指定道具交给迷宫中的PM；3、在迷宫中寻找指定道具；4、保护PM去迷宫中见他的朋友，该PM会在进入迷宫时出现；5、带指定同伴去见迷宫中的PM。

请问委托系统怎么去完成？很多委托根本不知道是什么意思啊，有时候莫名其妙多了个人，有时候到了地方又找不到委托人？



首先在接受委托前一定要先了解委托的难度，按照"星/S/A/B/C/D/E级"难度依次降低,至于委托的内容：如果委托中出现了绿色字样一般是要求得到该道具，如果自己没有就不要去管了，因为不一定能在要去的迷宫中找到那种道具；如果在进入迷宫时发现身边突然多了一个人，那么就是要带这个同伴去找迷宫相应层数的人员，找到时要让新加入怪兽邻接着你再与被找的人对话方可完成，不过一般新加入成员是非常弱小的，很容易被打死，而一旦委托人被击倒会自动返回地面，需要重新进入迷宫去完成，所以要注意保护；当然还有一些比较特殊的要求，比如某个怪兽想尝尝"火焰喷射"是什么味道，就需要让有该技能的怪兽去攻击他……还有的任务是过了某一层即可完成，所以在接受前一定要先弄清任务的目的！再提醒一下，你的委托人在迷宫里是会移动的，有可能在你到达他所在的房间之前他自己先跑出去了，这种情况在难度较高的委托中很容易出现，特别是有些特殊地形的迷宫——比如水面、岩浆等委托人还可能行走在这些特殊地面上。所以如果是要找某委托人的话可以在整层迷宫多转转，说不定他已经绕到你身后去了，另外对于特殊地形的迷宫还是交给能适应这些地形的队员去完成吧。最后要补充一点：完成任务前别忘了把身上的道具栏空出一两格，否则身上道具满的话是得不到奖励道具的哦！

玩过一段时间以后发现这个游戏基本上就是迷宫、剧情、迷宫、剧情的循环，似乎没有什么特别难的地方嘛，有没有什么需要注意的地方呢？

说的没错，其实就是这样，A·RPG游戏综合了动作和剧情两部分要素，自然就由这两部分交叉进行了！如果说有没有需要注意的地方，不如说是如何让剧情顺利进行下去吧。对于这个游戏而言，系统其实是非常简单的，每当进行过一段剧情后，就会有新的迷宫出现，这时从救助中心下方出村的时候就会有新的迷宫显示"GO"，只要按照提示去这个迷宫，到达最底层完成剧情或者打败BOSS就算是通过了；而如果没有发生剧情的时候，一般就可以先去做支线任务——也就是接受各种委托了，当队伍的排位点积累到一定程度的时候就会发生剧情了；此外，对于这款游戏而言，既然也是RPG游戏，当然有一个通用的触发RPG剧情的办法也同样有效——跟全部NPC（游戏出场人物）对话一遍，好在城市里的人物也不是很多，所以剧情卡住却又看不懂日文的朋友不妨试试这个方法。

有不少地方被剧情被卡住，能不能说一下那些关键剧情呢？

容易被卡住的剧情大概有以下几处：从小磁怪的迷宫出来时卡住，这时只要前往地图右边的大嘴鸥事务所，接受并完成揭示板上任意一个委托任务即可（参见问8）；从天然鸟迷宫回来后到广场上看到居民对话后被卡，需要到上方的池塘处与地震鲇鱼对话并听他讲述有关九尾的传说即可；见过了果然翁和快乐兽以后被卡住，这时需要先到联络所揭示板上接受最下方由快乐兽发出的委托，然后会自动发生剧情，之后新迷宫就会出现，完成后会自动发生救助中心改造剧情；改造剧情发生时被卡住，请到迷宫さわぎの–もり的9F去找一种叫イガグリ，外型是毛栗子状的道具（如图），拿回来以后与罢工的猴怪对话，两次以后就可以继续下去了。其他的剧情基本都不容易被卡住,切记一点：一旦发现自己没有事情可做的时候就去跟城里的居民对话一遍，然后专心做支线委托任务累积排位点吧，当排位点达到剧情要求的时候就会自动发生剧情的。



救助队的队长（主角）能够更换吗？

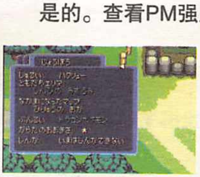
通关后可以，只要去朋友区域与该PM预约，再与之对话选择第二项即可。在通关后的迷宫中也能够交换队长。





PM还有体型的差别？

是的。查看PM强度的第三个标签，其中星形的多少就代表了PM体型的大小（注意不要跟聪明度的星形搞混了）。



救助队中PM的体型总和不能超过6星。如果已经达到6星，那么即使队伍中的PM没有满4个也不能捉PM了。因为大多数神兽的体型都是4星的，所以在捕捉神兽时体型总和不要超过2星，否则神兽可是不会加入的哦！

似乎保护PM去见朋友是最难的，能否谈谈其中的技巧？

需要保护的PM等级都只有1，可以说非常弱小，到后期的一些迷宫中甚至会被秒杀，所以保护时一定要小心，绝对不能让它与敌人同排或是处于敌人的攻击范围内。遇到大批敌人时要善用远程攻击和范围攻击，而遇到有全屏攻击技能的PM一定要优先杀死，不能让其有出招的机会。当被保护的PM的HP不足时，要及时投掷补血道具，如果能带上复活种子那当然是再好不过了。

能否介绍一下PM的攻击方式？

PM的攻击方式主要分为三种。其一是直接按A的普通攻击，其二是按B选第一项使用技能攻击，其三是使用石头（ゴロ　ンのいし）、铁针（きんのキバ）等投掷道具进行攻击。

有没有什么快速恢复HP的办法？

除了使用道具外，可以同时按A+B原地恢复HP，但会消耗满腹度。携带かいふくリボン的PM，HP回复速度会加快。

本作中高速移动等强化速度的技能有什么用呢？

高速移动最多可使用三次，使用一次一回合可行动两次，使用两次则是行动三次，使用三次可行动四次。同样的，弱化敌人速度的技能可以使敌人行动的频率降低。

给同伴携带什么样的道具比较好呢？

可以给它们携带投掷道具，这样它们遇到敌人后会自动进行投掷攻击；也可以让它们携带回复道具，这样它们在低HP时会自己使用，或是在其它PM低HP时投掷。

那些有负作用的道具有什么用？

把这些道具向敌人投掷，就能使敌人处于不利状态。比如向敌人投掷すいみんのタネ就能够使敌人睡着。

救助点是什么？如何查看？



救助点由完成委托的多少决定,在迷宫以外的地方按B就能查看(括号里的数字就是)。根据委托难度的不同，完成后会得到相应的救助点，难度越大得到的点数也自然越多。很多情况下卡剧情都是因为救助点的不足。另外当救助点达到15000点时，救助中心门口还会出现鲁卡里奥的雕像。

排位点对剧情的影响很重要啊，能不能详细说说呢？

的确,排位点是相当重要的数值，不仅影响着剧情的发展，也会给你的救助队带来新的头衔。在地图上时按B打开菜单画面，下方的长对话框中第一行括号内就是救助队的排位点数值了,括号外面是对应的救助队称号。其实排位点主要反映了你的救助队的“救助实力”，排位点累计到一定数值是个别剧情触发的必要条件之一，此外，信誉度累加时还会让救助



队的称号发生变化，依次是：普通ノ－マル（0–50）；铜ブロンズ（50–500）；银シルバ （500–1500）；金ゴ－ルド（1500–3000）；白金プラチナ（3000–7500）；钻石ダイアモンド（7500–15000）；鲁卡里奥ルカリオ（15000以上）,当达到最高等级的时候可以在救助中心附近增添一尊鲁卡里奥的雕象，不过只是装饰不会复活罢了。

城市里出场的NPC好多啊，还有几个是开特殊商店的，他们都是干什么的呢？



除了几个剧情NPC之外，最主要的就是几个开店的老板了，他们是：

カクレオンしょうてん：变色龙兄弟的道具店，出售迷宫中冒险所需要的各种道具,左边的绿变色龙卖的是各种投掷道具/果实/种子,右边的紫变色龙卖的是各种训练机和神秘的玉类道具,游戏一开始就已经开张；

ペルシアンぎんこう：猫老大的银行，存取金钱的地方，如果不想在迷宫中被击倒时身上所带金钱全失就在进入迷宫前先把钱存起来吧！同样是游戏开始就开张；

ゴクリンのれんけつてん：毒布丁的技能连结屋，技能连结是重要的战斗方式（参见20问),为了在冒险中华丽地连结攻击战胜强敌就来这里吧！此外如果想遗忘掉已经学会的技能或者重新学会忘记的技能也可以找毒布丁帮忙。游戏开始就开张；

ガル－ラのそうこ：袋龙的道具寄存店，存取道具的地方，同金钱，不想丢在迷宫中的话就保存在这里吧，游戏开始就开张；

プクリンのともだちサ　クル：胖可丁的同伴领域。扮演宿屋老板的胖可丁为你的同伴宠物提供新的居住地，如果要壮大救助队就先找胖可丁帮忙解决住地问题吧！完成小磁怪迷宫后开张；

マクノシタくんれんじょ：拳击力士的训练道馆，挑战自己实力的地方！全3层的17个属性迷宫各有特色，最后还有4个综合迷宫等你去挑战！全部完成后还会有特殊奖励哦！

ペリツパ　れんらくじょ：大嘴鹏鹈联络所，位于地图右方，游戏通信救助的地点，此外联络所外的揭示板也是接受新委托的重要途径之一。

为什么有些迷宫进不去？

有些迷宫需要带上会乘浪、潜水、登瀑、飞天等技能的同伴才能进入。具体需要的技能可以从提示的绿色字得知。

迷宫中的水域、岩浆等地形能否进入？

可以的。水系以及其他一些水生PM能进入水域，火系PM能进入岩浆。漂浮在空中的PM可以进入所有这些地形，不过非火系的PM进入岩浆都会烧伤。注意这里的漂浮PM并不是仅仅指有浮游特性的PM，而是指以漂浮为行动方式的PM，比如部分飞行系PM、勇吉拉、小磁怪等等。鬼系PM可以穿墙，但在墙壁中每走一步都要消耗5点满腹度。能进入这些特殊地形的PM不要与不能进入的PM交换位置，否则该PM就会瞬移到其他地方去。携带つうかスカ–フ或者聪明度达到顶点的PM都可以进入所有的特殊地形和墙壁。

通关后追加了一堆迷宫，可是每次一进入迷宫就显示奇怪的信息，然后就直接回到救助中心，是不是有什么特殊要求？



说的没错，的确很多通关后的迷宫有新的要求，不过由于迷宫数目太多，在这里不方便一个个列出来，不妨给各位提供一个大致识别的方法来应对各种情况：如果直接询问是否的话就是进入时要求存档,只要选“是”存档就可以进入；如果显示信息中有黄色字样，比如そらをとぶ（飞天）/なみのり（冲浪）/たきのぼり（逆流）/ダイビング（潜水）等，就是要求携带该技能训练机或者有已经学会这个技能的怪兽在队伍中才能进入；如果显示信息中没有黄色字样但是有チ　ム字样的，就是队伍人数超过了限制，减少队伍人数即可进入；另外还有一种比较特殊的，如果显示信息中没有黄色字样但是有みす字样的话,是要求队伍中至少有一只水系宠物才能进入。

迷宫里遇到那么多敌人，太可怕了，一不小心就被打个半死，能说一下迷宫的战斗系统吗？

迷宫里和敌人周旋当然少不了一个战斗系统了。同其他不思议系列游戏一样，采取的是回合制战斗，战斗规则是玩家与电脑轮流行动，每次行动消耗一回合，这一点跟口袋传统对战有很大区别（传统对战是同一回合内双方选择出招进行战斗），单个回合内玩家可以选择移动/攻击/使用道具……接下来回合是我方同伴行动，再下一回合是敌方回合，然后又重新从我方回合开始，如此循环下去，因此，如何有效地利用（或者浪费）本回合的动作将是研究战术的关键；至于攻击方式有两种：一个是直接按A，普通攻击，对对手伤害较小但没有使用次数限制，另外一种是用技能攻击——选择菜单当中的わざ，选择任意技能，选择くりだす就可以发动该技能，如果嫌麻烦的话也可以选择とうろく装备技能，之后就可以用L+A键直接放出了，不过使用技能是有PP值限制的；而作为口袋经典设定，战斗中保留了属性相克、技能PP值上限、异常状态等等，此外还加入了攻击范围和技能连结的新要素，所以在不同情况下采用不同的攻击方式也是在迷宫中生存要点之一。

满腹度是怎么回事？这是新的能力数值吗？



这是不思议迷宫的经典设定之一——おなか，满腹度，简单地说就是怪兽的饥饿程度。在进入迷宫时就会开始变化——打开迷宫菜单，下方长对话框的右上部分的数值就是满腹度了,一般显示为“おなか **/100”，**是现在当前剩余的满腹度,随回合消耗会逐渐减少，当减为0以后整个游戏画面会不断地闪光，并且每过1回合将会减少1HP，所以要时刻注意满腹度的变化，一旦不足就需要通过使用リンゴ等道具来进行补充；后面的100是满腹度的最大上限，可以通过食用种子/使用道具发生变化，不过一旦脱出迷宫就会重新恢复到100。要注意满腹度是影响玩家在迷宫中生存的非常重要的条件之一，对于一些人而言，在迷宫里饿死的情况会比战死沙场的情况要多很多……所以在一些比较大的迷宫中冒险的时候千万别忘了多带一些粮食。

满腹度如何查看？

满腹度通俗的说就是PM肚子饿的程度，每10回合消耗1，一旦下降为0，HP就会逐渐减少。在迷宫中按B就可以查看。同伴也是有满腹度的，但不会减少，只有做队长时才会消耗，但同伴的满腹度一旦下降为0就不能移动。常见的恢复满腹度的道具有苹果（リンゴ）等，另外食用所有种子和果子都会恢复5点满腹度。

在哪里能获得不减少饱肚值的道具？

雪拉比的迷宫里面有几率获得，但是难度高。最深之海里面也有几率出现这个道具，而且几率不算太低，留意一下的话加上运气就能获得了。

请迷宫问里面确除了本系的果实吃了长最多智力外，吃被本系克到的系的果实也会相应地长第二多的智力吗？还是吃克本系的多？

是吃克制别人的系的果实会加比较多的智力(如:水克火，所以水系怪吃火果实的话会比水系怪吃克不到的属性加的聪明度高)，而被别人克制的系吃他的话会加比较少(如:火系怪吃水果实)。



迷宫满腹吃苹果后出来，满腹上限还在吗？

不管是被增加了还是减少了，出来之后都会恢复到100。

迷宫中的地形什么的有没有什么特殊移动方式？我怎么看到有些怪兽在墙壁里行走，有些在岩浆里行走！我也能象他们一样吗？

迷宫中的移动其实就是普通的方向键控制的，至于三种特殊地形：岩浆/水/云彩是有特殊特性的怪兽才能在上面行走的——岩浆地形，火系宠物可以在该地形移动；水面，水系和有悬浮特性宠物可以在该地形移动，要注意，本作的“悬浮”特性发生了相当大的变化，除了一些本身就有悬浮特性的宠物，还有一些能“漂浮”或“飞行”的宠物也是归在“悬浮”特性中的，比如天蝎等，此外一些本来是飞行系但却需要在地面上行走移动的自然也就没有悬浮特性了，比如黑暗鸭、嘟嘟利；云彩，悬浮特性宠物可以在该地形移动。至于穿墙，那也同样是个别宠物的特殊特性决定的，比如耿鬼、鬼蝉等鬼系怪兽，都可以穿墙而过，此外还可以携带道具つうかスカ　フ，也可以在墙壁中移动,但是要消耗一定的满腹度，所以可能的话还是专门培养有穿墙特性的宠物来在迷宫中冒险吧！另外，关于在迷宫中的移动方式,还要提醒各位别忘记用R+方向键可以进行斜向移动，这是有效减少移动消耗回合的方法；而要在迷宫中只想改变面对方向而不需要迈进一步的话可以按住START（DS版按Y），然后用十字键调整方向。



在迷宫中的除了普通房间和通道外有没有别的什么特殊地点？怎么在迷宫冒险的时候有人看到了那个变色龙老板，还有一堆道具在他身边？还有时候怎么一进房间就噼里啪啦往下掉一堆怪兽？还有的房间怎么里面还有个封闭起来的空间，上面还有个门？



这些都是迷宫中的特殊房间——变色龙的道具店，当然还是卖道具的地方了，把物品从地面上拣起来以后离开摊铺的话他就会飞过来向你收钱，如果你选择不给的话他就会开始大呼小叫起来，然后和历代不思议迷宫的商店老板一样以每回合行动两次来向你攻击，同时整个迷宫出现大量变色龙，一直追杀你——变色龙在被打死时有极小的几率加入，需要主角等级达到90以上，同时携带道具ともだちリボン朋友头巾才有小几率加入，可以用技能反击或者道具もろはのたま来对付他（注：もろはのたま的作用是自己HP减半，同部屋怪兽的HP剩1），不过他的LV是90级，如果玩家还不是很强的话还是不要当贼了……另外迷宫中变色龙的商店有一个金钱BUG，只要把你的道具放在摊铺上，然后中断存档退出重新读档，接着再跟变色龙老板对话就可以反复收钱了，用这个办法很快就能成为富翁……；天上掉怪兽的是怪兽屋，这样的屋子从外面看起来是空的，但一旦进入就会出现大量怪兽，相信都明白好虎斗不过群狼的道理吧，如果没有大爆炸之类全体攻击的办法的话，还是赶快退到狭窄的通道里逐个消灭吧！房间里有门的一般是特殊道具的存放地点，比如各种秘籍训练机和特殊进化道具，当然不同道具也对应不同地形——门需要用特殊道具钥匙ガキ来开启；墙包围需要用能穿墙或者破坏墙的怪兽来取，当然也可以用ひきよせのたま把道具吸到自己身边；至于被水包围的道具就可以直接让能通过水面的怪兽来获得了。值得提醒各位的是，对于这样的特殊房间当中的道具，如果已经获得，那么出现在相应地点的时候就是进化道具“つうしんケ ブル（通信线）”，而如果已经取得的道具不慎丢失的话，可以到这里来重新获取。

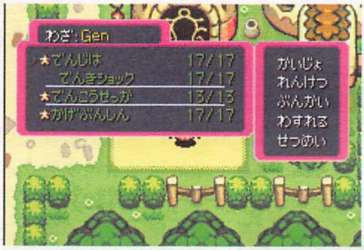
在迷宫里看到敌方使用的技能种类非常多，可以说一说这一作的技能攻击有什么特别的吗？



当然，在迷宫中的技能攻击真正达到了“实体化”，除了攻击范围发生变化外，很多技能也针对实体化进行了效果调整，比如以前各位都很熟悉的吼叫/吹飞，由强制对手下场变为了现在的让前方的对手后退一段距离；而类似于ぎんいろのかぜ（银色之风）、じしん（地震）、细雪（こなゆき）等，这些全屏范围攻击招式当你和怪兽在同一房间时只要发动不论与对手间隔多远都能攻击到，而且是全员攻击，可以说是相当厉害的招式；自爆/大爆炸各位应该不会陌生吧？这次这个招式的效果是自身HP减半，全房间怪兽固定HP伤害，厉害吧！其实不仅如此，以前被大家淡忘的弱

化技能在本作中更是焕发出新的光彩,尤其是对付单个宠物时,弱化+攻击的连结是黄金COMBO！此外技能的实体化更体现在一些细节上,比如有没有人对睡着的敌人使用“哭声”？不仅弱化了对手，还把睡眠中的怪兽叫醒了哦！至于曾经的那些类似于催眠+食梦的经典COMBO当然也依然得到了保留。此外，要注意的是本作中让对手陷入异常状态的技能的命中率不是一般的高……所以千万别小看了催眠/麻痹粉/束缚等等这些以前超低命中的技能，在本作中是能发挥出相当大作用的。

连结是新增的战斗方式，它新在哪？又应该怎样做才能真正实现和发动连结攻击呢？



的确，连结是相当重要的战斗方式，通过在一回合内同时用两个技能按顺序攻击，而给予敌人严重伤害，而且两个技能相互配合也能形成一些COMBO组合，比如各位已经熟知睡觉+打鼾，催眠+食梦等等，当然根据一些技能的特殊效果相互配合也同样能让战斗发生逆转变化，比如噪音+抓挠等等，采取强/弱化辅助+攻击的组合能在战斗中获得意想不到的效果。实现技能连结有两种方式：

第一是在城市中心的毒布丁开的技能连结屋，与其对话，选择おねがいする，然后选择要进行技能连结的队员，选择第一项わざ メニユ 进入技能列表，在这里可以用R+方向键调整技能的顺序，把要连结的两个技能调整顺序排列在一起，要注意的是连结技能在发动是有先后顺序的，排列在上方的技能在发动时会先发出，所以千万别把顺序弄错！排列好以后选择要进行连结的第一个技能，选择れんけつ，就可以让该技能与其下方的单个技能连结了，这时两个技能中间的分隔线会消失,而如果要再连结其他技能的时候，只要再选择一次れんけつ就可以了，不过切记一点，事先调整好顺序，连结的时候只能“向下”连结。万一不小心弄错的话可以选择ぶんかい,这时全部的连结都会被取消，重新来一便就OK了。还有要说明的是，去找毒布丁的时候别忘了带钱，一次连结是150元；另一种连结方法是使用迷宫中出现的道具连结盒れんけつばこ，操作过程和上面描述的完全一样，不过只能在迷宫中才能使用，而且这个道具属于消耗品，用一次就会消失。此外关于连结要注意的是如果在迷宫冒险中任何一个技能的PP值下降为0（包括使用技能/踩上PP值归0的陷阱）时会导致连结自动解除，因此在连结技能PP快不够的时候及时用道具补充或者不要再继续使用了。

连续技与饱食度有什么关系吗？

有关系。在使用苛刻围巾(装备后饱食度不减)的情况下，用一次两招连续饱食度会扣1；用一次三招连续饱食度扣2；用一次四招连续饱食度扣4。

怎么解除技能连接?

其中一个技能PP归0后会自动解除连接，或者在村里找连接技能的熔食兽解除。

已经遗忘的技能能让PM重新学得吗?

可以。同样是去毒布丁那里，选中指定的PM后选择最后一项就可以回想起已经忘记的技能了。



不同的技能有不同的攻击范围?

是的。一般的技能只能攻击前方一格的敌人，电光火石、神速等技能能攻击前方2格内的一个敌人，十万伏特等技能能攻击周围8格内的所有敌人，双针、骨棒投掷等技能能攻击前方一直线上的一个敌人，暴风雪、热风等技能能攻击全屏所有敌人，地震等技能则能攻击全屏所有PM，连同伴也不例外。

迷宫里怎么捕捉宠物？一个救助队要是只有主角和搭档两个人也有点太寒碜了吧！可是，怎么才能让其他怪兽加入呢？难道和以前是用精灵球?



在此先提醒各位一声：别忘了本作的主角就是怪兽，如果使用精灵球的话，万一把自己弄到球里去该怎么办呢……本作的基本捕捉系统是在迷宫将怪兽打死后有一定几率自动要求加入。游戏中每一只怪兽有对应的“捕获度”，根据捕获度决定在迷宫将其打死后的加入几率，因此还是非常考验玩家的运气的。注意并不是所以的怪兽都能加入，一般来说，最终进化形态的怪兽绝大多数无法捕获；有二次进化的怪兽的第一次进化形态可以进入，但几率较小；无进化形态的宠物有几率捕获。影响捕获度的其他因素还有：队长宠物的等级高低及队长是否携带特殊道具ともだちリボン朋友缎带。此外，被打死怪兽加入还有其他两个条件：第一,是否已经获得该怪兽的朋友区域；第二,队伍中是否还有空位允许该宠物加入，注意是否有空位是由队伍中怪兽的体型决定的，体型总星数不超过6颗大型怪兽4星，包括大岩蛇、大钢蛇、三圣鸟、快龙、路基亚、凤凰、蓝鲸、美丽龙、海皇牙、古拉顿 、天空龙；中型怪兽2星，包括血翼飞龙、钢螃蟹、蓝水都，其余为小型。最后告诉大家一声：本作是可以单机捕获386只宠物的！包括那些曾经只作为传说存在着的幻之宠物——梦幻、雪拉比、许愿星哦！所以为了达成全宠物收集的目标努力吧！

不是说第二次进入迷宫打败凤凰就会加入吗？为什么我打了N次都不加？我的队伍是45级火暴兽39级雷丘57级急冻鸟。我先后把急冻鸟踢走它没有加入，用火暴兽单挑并用了复活种子它也不加入……

尝试了各种情况不加入的话，唯一的原因就是体型超标（凤凰的体型占据了多个位置），或者是它的朋友区有没买，抓宠时特别要注意这两点。

密码要怎么输入？比如我要输入“残岛”的任务密码，在输入密码的那项里有2行，但是一般任务码只有1行啊？我只输一行后又不能结束？

你选错地方了，应该是先重启，选择菜单中ふしぎなメ-ル这个选项，之后选第2 项，这样就可以输入你想要的密码，输入正确后游戏自己会帮你存盘，然后再回到纪录继续游戏，这样就有你想要的任务了。

吃了变质的食物后加不加饥饱度，会怎么样？

会加30点饱度，同时随机进入某一种异常状态(烧/麻/冰/睡/毒等)。所以建议站在楼梯旁边吃，吃完就下楼，异常状态也随之解除。

口袋救助队精灵的捕获率到了负数是不是就不能抓了？

非也。只要捕获度高于–340的PM，通过朋友头巾和队长等级的修正都是可以抓到的。

在迷宫中，补血技能确实不错，不过队友掌握了以后即使血满了也一个劲乱用，直到技能值没有才停下来，怎么让它有理智些，等到血没了再用？

没办法让它变得聪明……不过，不用的时候将该技能禁止使用，而要用了只打开这个技能并设置”只使用技能”即可。

如果抓住许愿星，还能再许愿吗？

不能，但把它放走再去它的迷宫99F还可以许愿。

迷宫内的鬼蝉怎么打？是否多数技能打他无效？

用克它的属性才能够损耗他的血，更方便的办法是使用投掷类道具，打一下就死了。

怎么在迷宫中换队长？

带上换队长的箱子就能换了，但要注意2个必要条件：首先，只能在通关后出现的迷宫才能换队长；其次，只能换已经真正加入的。

如何得到更多的进化道具？

进化道具通常都只出现在迷宫的后面，且出现率较高。像雷、火、水、太阳、月之石之类的，还有金属外套、龙之鳞、进化之鳞、牙，这里再详细补充一下：

进化之鳞、牙除了在おおきなうみＢ１５Ｆ、Ｂ２５Ｆ必定出现之外，在さいはての うみ的Ｂ５１Ｆ～Ｂ７５Ｆ也有可能出现；而最难得到的叶之石、王者之证、升级，虽说是在ねがいのどうくつ变色龙店铺随机出售，但其实是要特定楼层才会有卖的，其它楼层出现的商店是不会卖的，具体为：

ねがいのどうくつ变色龙店　月之石、叶之石、王者之证可能会出现的楼层商店：Ｂ１３Ｆ、Ｂ２６Ｆ、Ｂ３３Ｆ、Ｂ４１Ｆ、Ｂ４９Ｆ、Ｂ５９Ｆ、Ｂ６５Ｆ、Ｂ７１Ｆ、Ｂ７８Ｆ、Ｂ８３Ｆ、Ｂ８８Ｆ、Ｂ９３Ｆ。

ねがいのどうくつ变色龙店　升级可能会出现的楼层商店：Ｂ８８Ｆ、Ｂ９３Ｆ。

我的队长已持有友情缎带，但在迷宫たいようの どうくつ中的神知兽为什么总是抓不到？

神知兽在许愿洞窟(许愿星的迷宫)11~13F，由于是等级归一的迷宫，所以少了等级对捕获值的修正，因此需要带上朋友头巾。不过尽管如此，进化后的PM捕获率是很低的，不如直接捉感知兽更方便。

我捕到了三圣鸟，也去过他们的友谊园地，但前往路基亚的迷宫还是没有开启？

开路基亚的迷宫不但要抓到三神鸟，还要完成水都的任务才行。

我的任务值已经540了，为何还没触发古拉顿剧情（不是400就可以吗）？

因为你的救助中心没改建完毕，才没有触发古拉顿的剧情。
另外要注意，即使你本来的任务值很高，但从上一个剧情之后没接什么任务的话是不会触发的。虽然还不清楚具体的数据变化，但是触发剧情的条件应该是“增加多少点任务值之后”，而不是“总任务达到多少之后”。

我怎么老遇不到丑鱼和鲤鱼王这两只宠？

丑鱼在抓水主角那个迷宫的最下面几层，几率非常低。鲤鱼是蓝版专有的，不过可以通过任务密码来在红版得到，也是在上面那个地点，如果地点正确，那么就看你的耐心和运气了。

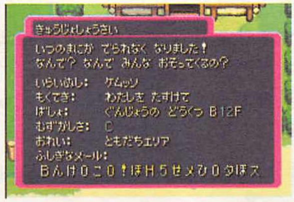
知道怎么捕捉怪兽了可是不知道怎么让他们加入队伍一起参加冒险啊！能不能说一说怎样才能让新加入的宠物和我一起去冒险呢？

首先，对于刚刚加入的怪兽最起码的要求是把它活着带出迷宫——不一定要下到迷宫最底层，一旦完成捕获了马上使用あなぬけのたま钻地绳之玉返回地面也是可以的,所以建议各位如果进入迷宫的目的是捕获的话最好还是带上脱出的道具；此后你就可以在对应的朋友区域看到它了,此后即使是在其他迷宫中他被击倒也会自动会到朋友区域而不会消失了。如果需要让怪兽加入队伍一起冒险，那么就需要先到朋友区域去找到他，与之对话并选择第一项チ–ムにさんか，然后他就会加入队伍一起行动了，不过在城市地图上并不显示出来，只有在迷宫中冒险的时候才会一起进行冒险；如果想亲自控制该怪兽在迷宫中冒险的话需要先通关（打败天空龙）,去任意迷宫时发生搭档要求当队长的剧情，此后先让怪兽加入队伍，再到朋友区域与该怪兽之对话并选择リ–ダ–にする就可以让队长变化为该怪兽,此时再去迷宫就可以控制它进行冒险了！不过此后除非发生剧情，否则在地图上队长后面不会再跟有队员了，感觉有些残忍哦。

胖可丁那里卖的朋友区域有什么用？到底有多少呢？怎么已经全部都买完了却还有不能入住的怪兽呢——是不是有隐藏的朋友区域？

简单的说，朋友区域就是让你捕捉的怪兽居住的地方，因此拥有相应的朋友区域是捕获怪兽的必要条件之一；此外，一些朋友区域的获得也是剧情发展、开启新迷宫的必要条件，所以在资金够用的情况下尽早把全部的朋友区域都入手吧！在与胖可丁对话选择第二项しらべる会出现全宠物列表，绿色的表示可以捕获但还未捕获的，蓝色的表示已经捕获的，

白色的表示不能捕获的；其实通关前胖可丁贩卖的朋友区域只是一小部分，第一次通关后会追加不少，不过价格都不便宜。此外还有4个隐藏朋友区域是要完成随机出现在救助中心门前邮箱中奖励为“ともだちエリア”的委托后获得的，所以一定要多注意邮箱里的信件哦！在这里给各位提供四个隐藏朋友区域的任务密码，只要已接受委托不超过7个，然后重启游戏，在菜单处选择ふしぎなメ-ル中的パスワ　ド，输入17位密码选择おわる确定，再进入游戏就可以发现身上的委托多了一个，即对应任务。完成任务后就可获得了：せせけ0の0#フ+ヲ5ぬけ0せ9E——がんせきどうくつ；Bんけ0こ0!ほH5せメひ0タほス——あおぞら そうげん；すけひ0は0#まコトて＊R0せこニ——りゅうのどうくつ；「ヲF0H0Sいネも53ル0そセモ——つくよみ やま。注意神兽（包括三圣鸟/兽）的居住区域是他们加入时自动获得的，不需要单独购买，但三圣柱例外，居住区域こだい–いせき，通关后在胖可丁处8000购得。



为什么我的PM等级很高了还不进化？



通关后，地震黏鱼那里会出现一个洞穴，需要到那里才能进化。

那么前作需要通信进化和亲密度进化的PM在本作中应该如何进化？

本作中有一件道具叫通信线（つうしんケ-ブル），利用它就可以代替以前的真实通信线进行通信进化，也就是说通信进化在本作变为了道具进化。而亲密度进化在本作中演变为聪明度进化。在PM强度列表中就能查看到PM的聪明度，用星形表示。聪明度进化的要求是聪明度达到5星。



那进化系统是怎样的？有没有什么特别的地方？



估计很多人在进行一周目的时候就已经在考虑类似的进化系统的问题了吧,的确,进化系统对于口袋妖怪中怪兽的变强、图鉴的完整有着太重要的意义,自然本作也少不了了！实现怪兽的进化唯一的先决条件是：一周目通关——打败天空龙。之后重新读取存档,会进入二周目，此时剧情自动发生,地震鲶鱼所在的池塘出现进化洞穴,之后就可以来这里让怪兽进化了！不过进化洞穴只能让一只怪兽进入，所以要先调整队伍，具体步骤是：先让需要进化的怪

兽成为队伍的队长，之后打开地图菜单，选择チ　ム，对除队长之外的其他队员选择たいきする让其从队伍中除去，直到队伍中只剩下队长一个人，这时就可以进入进化洞穴了！进入后，和光柱对话，选择しんがする，普通进化的宠物直接选择あたえない；如果需要道具辅助进化的话先选择あたえる，从道具栏中选择进化道具，再选择あたえない即可发生进化。

听说单机就能获得386只宠物，这么说完全不用担心那些以前需要通信才能进化的宠物了？还有以前那些特殊进化方式的宠物又是怎么处理的呢？

正是因为考虑到单机即可获得全部怪兽，因此对部分宠物的进化方式进行了调整，不过从这些调整中也能感觉到曾经的那些经典设定哦！

需要等级提升进化的怪兽：无变化，达到相应等级即可进化；

需要使用道具进化的怪兽：使用道具无变化，进化时使用相应道具即可；

需要通信进化的怪兽：进化时使用道具つうしんケ　ブル通信线；

需要亲密度进化的怪兽：聪明度达到5星后进化；

196、197号（光、暗伊布）：133号伊布聪明度达到5星后进化时使用たいようのリボン（太阳缎带）、げっこうのリボン（月亮缎带）；

349号（大黄鱼）：进化时使用うつくしスカ　フ（美丽头巾）。

很多神兽根据剧情的发展在一些迷宫底层都能见到，可是为什么偏偏见不到梦幻？从红绿时代起作为传说中的幻之宠物仍然不肯现身？



的确，基本所有的神兽都是作为“守护兽”出现在一些迷宫的最底层的，而只有梦幻例外，如果想要捕获梦幻，需要先在迷宫ちてい いせき开启后，在15/25/35层与三圣柱战斗，获胜后能分别取得三个零件，注意小心别在迷宫中把零件用掉，收集齐三个后会自动合成为道具オルゴール（八音盒），携带这个道具继续在该迷宫36～99层有几率见到梦幻，只是有几率而已……梦幻会随机出现在任何一层的任何一个角落，既可能睡着也可能在整个迷宫范围内跟你捉迷藏，更可怕的是他可能使用变身变形成为其他怪兽的外型，直到你把他打死的时候才会发现原来那就是梦幻……所以一定要时刻注意画面提示信息！一旦有幸在哪个地方发现了他，别激动，梦幻加入也是有几率的……也就是说，你在迷宫里不一定能见到梦幻，见到了梦幻打死了他也不一定加入……如果梦幻成功加入的话自动返回救助中心。最后提醒，在梦幻加入之前任何一次进入该迷宫都有可能在36-99F再见到梦幻，不用担心打死一次没加入就再也见不到的问题。

为什么我有时候到达最底层的时候本来应该见到神兽发生剧情但却显示什么已经捕获，然后剧情触发不能呢？会不会是金手指的BUG？

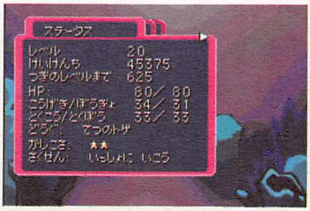
对于这个问题，必须要提醒各位的是：珍爱游戏，远离老金……尤其是这样的迷宫游戏，开了金手指，要做的就只剩在迷宫里找楼梯了，很没有意思不是吗……如果出现了上述情况，请先去你的朋友领域检查一下是不是已经出现海皇牙了，因为部分金手指有可能使你的游戏数据发生破坏，有的本不应该出现的怪兽提前出现在朋友领域中，比如上述情况就有可能是朋友区域的某个怪兽显示为：“小磁怪（海皇牙）”，括号里面是怪兽的真面目，如果是这样的话，海皇牙被游戏默认为已经捕获，这时即使第一次去海皇牙迷宫的40F也不会见到它，自然下一步的剧情也不能触发了，因此建议各位不要使用金手指——尤其是修改某种怪兽出现的金手指，这样的恶性BUG是会大大损坏游戏的乐趣的。

游戏里会出现386以外的新宠物？鲁卡里奥、小吸盘魔偶、小胡说树、纽拉进化态、刚比兽都能出现？这些家伙要能使用的话就太爽了！



很遗憾……它们在本游戏的正常情况下还是不能获得的。除了刚比兽外，其他的四个都是雕象，满足一定条件后出现在救助中心右侧的空地上：鲁卡里奥——排位点数达到15000，救助队获得“ルカリオ”称号后出现；小胡说树——完成拳击力士的17个属性道馆+4个综合道馆后出现；小吸盘、犾拉进化态——完成随机出现在救助中心门前邮箱中奖励为对应雕象的任务后出现。至于贪吃的刚比会在玩家完成二周目最终剧情后随机出现在城市中心，冲出来管你要吃的，只要给他相应道具他就会拿东西来回报你，不过现在还没有让他加入的方法……其实已经有人通过修改游戏的方式使用了刚比，并且验证了刚比兽可以进化为卡比兽！

游戏中怪兽培养除了升级外就没有别的了吗？我的怪兽队员在迷宫里只会跟在我后面，有没有让他们聪明一点自己行动的办法？



本作中有一个专门培养宠物的AI设定，也就是聪明度，在菜单チ　ム中つよさをみる（状态）的第一页有一项かしこさ（聪明度），其中星星多少就是对该怪兽的智力评价，从1星到C星（12星）——决定了怪兽自动采取的行动以及特殊能力，比如在任意地形移动、穿墙前进的どこでもいける，这样的恐怖能力相信会对冒险产生非常大的帮助吧！要提升怪兽聪明度，需要给怪兽喂一种豆类（グミ）道具，具体怪兽喜欢什么口味的豆类道具可以查阅道具全列表，喂养后怪兽的聪明度会得到提升，累计到一定程度就可以提升星级评价同时获得新的能力——两种喂豆子的方法：在朋友区域找该怪兽，对话时选择“グミをあげる”然后从身上选择道具即可；在迷宫里可以直接调整方向面对怪兽，选择道具，选择なげる投掷即可。

提升PM的聪明度的豆类除了使部分PM进化外还有什么作用?

以グミ为后缀的道具就是用来给PM增加聪明度的，但这些道具在迷宫中直接吃是无效的，必须到朋友区域与PM对话选择喂食才有用。PM食用了以后除了会增加聪明度外，能力还会随机增长一点。

不过グミ也是分属性的，PM只有食用对应的グミ时才能取得最好的效果，具体对应关系如下表：

あおいグミ	水系
あかいグミ	火系
きいろグミ	电系
きんいろグミ	超能系
ぎんいろグミ	钢系
くろいグミ	恶系
こんいろグミ	龙系
しろいグミ	普通系
そらいろグミ	飞行系
だいだいグミ	格斗系
ちゃいろグミ	地面系
とうめいグミ	冰系
はいいろグミ	岩系
みどりグミ	虫系
むらさきグミ	鬼系
ももいろグミ	毒系
わかくさグミ	草系

当然提升聪明度不只是为了进化那么简单，聪明度高的PM在战斗时就会表现得很“聪明”，比如优先攻击低HP的敌人、优先攻击属性相克的敌人、自动避开陷阱等等。所以为了让PM变聪明，大家努力的收集グミ吧。



如果在迷宫中使用豆子会不会加智力和能力?在朋友区域使用的话只随机加能力吗，有没有加智力的啊?乱吃豆子的话它的影响会不会像历代版本的HP上升之类的药那样会满?如果有两种属性的精灵可以随意吃这两种属性的豆子吗?

当然会加智力，能力是随机增加的；本作没有努力值的设定，所以增加能力的东西吃起来没上限；可以随意吃，但增加智力的数量会略有差异。

听说精灵中心外面的旗子能让画笔狗更改?怎么样改?我的朋友区域外面为什么被画了个海贼旗?

这也是游戏的乐趣之一哦，当已经完成了画笔狗的剧情委托任务后，画笔狗会加入我方，之后就可以在朋友区域中见到他了，和他对话的时候会先出现两个选项，如果选



择第二个“かえたい”他就会答应给你修改旗子，然后去任意一个迷宫冒险，返回后第二天就可以看到外面的旗子发生变化了，另外旗子的内容也是相当搞笑的哦，除了海贼王的旗子，还有火影忍者的旗子……（其实是瓦斯弹的毒纹和蚊香蝌蚪的涡纹）所以想让自己的标志改变的话就多去找画笔狗帮忙吧！

游戏里后期有个好温馨的设定——许愿，对游戏会产生什么影响，可以详细说说吗？

在许愿星的迷宫きよらかな もり中50F可以取得特殊道具——うたごえのいし歌声之石，携带这个道具到达底层后可以见到幻宠许愿星,打倒它后可以选择一个愿望进行许愿，比如なんか いいことして！(提升救助队等级）；おかねが たくさん ほしい（希望获得金钱）；どうぐが たくさん ほしい （希望获得道具）；ともだちエリアが ほしい（想要新的朋友区域）；もっと つよくなりたい（让自己变强）等等，此后在迷宫冒险就会有相应的变化——对应“让自己变强”的变化是迷宫中各类加能力值的药出现几率变多，所以想要许愿的人就来这个迷宫的最底层碰碰运气吧！

全迷宫通过，全神兽BOSS收得，全386怪兽获得完毕，最终剧情发展完毕，请问我还能干什么？

首先，如果你没有使用金手指修改过游戏的话，请允许我膜拜一下这样的达人orz，游戏玩到这份上……接下来，可以尝试一下培养不同宠物去迷宫冒险的感觉，比如用鲤鱼王去试试雪拉比的迷宫？不思议迷宫最大的特点就是迷宫的无穷变化，不论用什么宠物进入任何一个迷宫都会进行一次新的冒险，所以可以通过使用不同怪兽挑战一下自己的极限了！

还有已经达到这个游戏的顶峰的达人不要忘记用自己的强大去帮助其他陷入困境的人，比如在网络上专门发表一个帖子负责发布解决他人求救的帖子等等。此外如果是DS版的玩家可以互相之间尝试一下无线通信，会有新的迷宫出现哦！

全迷宫通过，全神兽BOSS收得，全386怪兽获得完毕，最终剧情发展完毕，请问我还能干什么？

救助队中使用什么PM去闯强制变成1级的迷宫比较简单？

救助队中使用什么PM去闯强制变成1级的迷宫比较简单？

妙蛙花、变色龙、梦幻、超梦等需要升级的经验不多，胡地有强大的防御力，这些可以推荐使用。

救助队中把神兽放生了还可以遇到吗？

可以，在哪里捕捉的就在哪里再遇到他，但是放生后等级恢复到捕捉时的等级。

救助队里有努力值和个体值等原系列的设定吗？

不存在，取而代之的是每类PM都有固定的成长，同类的PM只要不吃药，到最后成长的能力都一样的。

救助队的PM是否会存在前作中进化后的PM学习不到进化前PM的技能？

是的，这个麻烦的设定依然保留，但不同的地方是如果该PM在进化前学习到这些技能，那么进化后即使遗忘了也能找毒布丁回忆回来。例如小火鸡升级学习了火焰喷射，进化成火稚鸡后即遗忘了这个技能，也能进行回忆重新学到火焰喷射。也就是说迷宫中最好把要学习的技能学习完成再进化也不迟。

救助队里会出现闪光的PM吗？

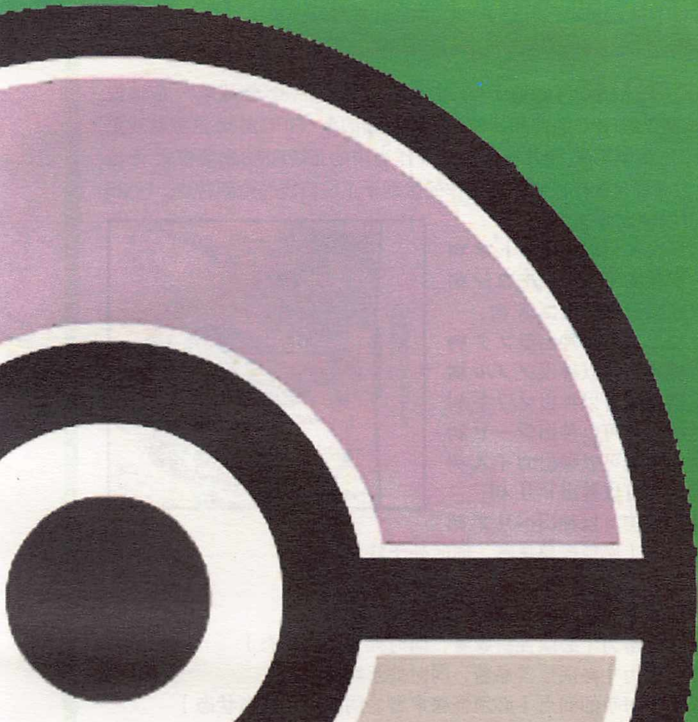
不存在,但是救助队有花版的BUG,会出现其他颜色的PM。真正意义上的闪光是不存在的。

如何捕捉救助队中遗迹里的三神柱？

这三个马桶的捕捉方式比较特别，需要携带之前他们掉下来的三菱镜，携带岩神柱掉下来的镜片可以去捕捉岩马桶，携带冰神柱的镜片可以捕捉冰马桶，也就是说至少去2次。如果嫌麻烦的话可以收集三个镜片合成八音盒，同样也能带着去捕捉三马桶。

救助队中为什么有时候用不了地裂？

有些地形是不能使用的，所以地裂成了救助队里面最鸡肋的技能。



第五部分
NDS上篇

收录49个问题

《口袋战队》作为口袋妖怪的另外一款非正统作品具有什么特色？

《ポケモンレンジャ-》（Pokemon Ranger），中文译名为“口袋妖怪战队”,应该说这是一部完全脱离了口袋妖怪正统RPG的作品，作为一款全新的A・RPG游戏,这款游戏更加突出的是游戏当中的动作与解谜要素,而并非像口袋前作当中的正统RPG剧情模式,无论从人物、剧情、甚至是系统方面都是由任天堂重新制作的区别于正统口袋的全新游戏。No25 ウブのみ：使用这棵果实可以种出ウブ 树



No26 マトマのみ：使用这棵果实可以种出マトマ 树
No27 モコシのみ：使用这棵果实可以种出モコシ 树
No28 ゴスのみ：使用这棵果实可以种出ゴス 树
No29 ラブタのみ：使用这棵果实可以种出ラブタ 树
No30 ノメルのみ：使用这棵果实可以种出ノメル 树
No31 ノワキのみ：使用这棵果实可以种出ノワキ 树
No32 シーヤのみ：使用这棵果实可以种出シーヤ 树
No33 カイスのみ：使用这棵果实可以种出カイス 树
No34 ドリのみ：使用这棵果实可以种出ドリ 树
No35 ベリブのみ：使用这棵果实可以种出ベリブ 树
No36 チイラのみ：提升攻击力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No37 リュカのみ：提升防御力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No38 カムラのみ：提升速度（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No39 ヤタピのみ：提升特技攻击力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No40 ズアのみ：提升特技防御力（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No41 サンのみ：能够直接命中对手的弱点（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No42 スターのみ：提升5个能力之一（必须怪兽拿着，同时处于红血状态）
No43 ナゾのみ：未知的果实，得到方法和作用不明

我用M3烧录卡烧录Ranger没成功，要怎么做才可以呢？

要注意rom烧录设置成“不缩减rom”。注意千万别减小ROM，否则存档的时候有小几率会死机，此外别在玩游戏的时候拔下引导卡（刷机过的人不用管这个），最好在M3菜单里拔下来以减少电力消耗，不过不插引导的话就不能合上NDS待机了。用这种办法在M3 3.11版烧录程序日版NDS获得成功，运行和存档都正常。



《口袋战队》的游戏内容和目的是什么？



首先，本作从根本上来说还是一个融入了动作要素的RPG游戏，自然主线剧情的发展还是游戏最重要的目的，整个一周目的剧情由十个主线任务组成，游戏讲述了一个新来的队员通过试炼，逐渐由最初的见习RANGER成长为一名合格的正式RANGER的故事，当然越向后发展，任务的难度会逐渐加大，所以主线剧情是贯穿整个游戏的任务，顺利完成剧情是游戏中最重要的任务，而在前作中非常强调的等级概念在动作要素的增加下反而并没有显得那么重要——顺便说一声，本作中的等级概念并不对应怪兽，而是对应捕获工具的；当然在主线剧情之外还有一些其他的要素，比如后面会介绍的三个怪兽MC训练场等等；至于收集，当然是口袋系列离不开的经典设定了。本作中在主线剧情之外也有怪兽图鉴的设定，完成全部图鉴收集也是游戏任务之一，并且完成图鉴了才会引发出RANGER联盟认证的剧情。

游戏刚开始的时候也有男女主角选择，会不会对剧情或者怪兽收集产生什么影响？

作为一个容量并不算大的单版本游戏，选择不同性别的主角对主线剧情没有任何影响，出场怪兽的分布也不会有任何变化，除了男女主角的造型不同外，搭档怪兽会有区别，如果选择了男性RANGER，那么对应的同伴怪兽就是负极兔；而如果选择的是女性RANGER，对应的同伴怪兽则是正极兔。而两只兔子在游戏中发挥出来的战斗效果都是“ほうでん”（麻痹），在战斗中让对手一段时间不能行动，这一点毫无区别。此外不用担心因为选择了不同的主角而导致图鉴无法完成的问题,在游戏发展过程中会有固定剧情获得另外一只兔子的图鉴资料，因此只要按照自己的意愿来选择主角就可以了。



剧情发展中会出现很多障碍物，应该如何应对这些阻拦呢？

其实游戏当中的演示动画已经教玩家怎样应对障碍物了。每当剧情发展到关键点时，都会有一个关键障碍物出现，从屏幕上点击障碍物，上屏会显示出解决这个障碍物所需要

的能力，接下来只要找到拥有这种能力的怪兽，捕获后带该怪兽到达障碍物附近，点击怪兽并与障碍物连线，在游戏询问是否使用该能力时选是就可以自动破坏障碍了。破坏障碍时，高级能力可以破坏低级能力的障碍，比如三级粉碎的大猩猩可以破坏需要二级粉碎的岩石，但反之不行；怪兽在成功解决完障碍物后会自动放生——这是RANGER的准则，但如果选择了错误的怪兽，没有能够解决障碍的话怪兽还会继续留在队伍中跟随前进，而队伍中怪兽拥有的能力可以在普通地图画面时从上屏进行查看，十分方便。

RANGER中的捕获系统是怎样的？不用使用精灵球真是有点不适应。



捕获系统是本作与正统作品之间最大的差别了，首先使用的工具就有很大的不同，与前作的精灵球相对应的，RANGER所使用的是叫做「キャプチャ・スタィ-ラ」指挥棒・陀螺的专用捕获道具，并且不再像精灵球那样是一次性消耗品，而是从头至尾使用的是同一套装备并且可以反复使用，这样就省下了要去一次次买精灵球的麻烦了！如果说前作中捕获考验的是运气的话——因为使用精灵球捕获时要依靠怪兽的捕获率以及对应的成功率，本作的捕获才是真正考验玩家动手能力之处，因为捕获靠的是在DS的触摸屏上划圈来实现的，怪兽会在下屏范围内移动，而玩家要做的是控制触摸笔围绕怪兽进行划圈，当划满捕获怪兽所需的圈数后即算捕获成功。当然不同怪兽对应的捕获圈数是不同的，而且怪兽的移动方式也会有不同，各位可以试想一下在整个屏幕内飞来窜去的高速忍者蝉与移动缓慢的臭泥、小体型的懒人翁与体形巨大的大猩猩，哪个捕获起来更容易呢？或许这种捕获方式对于已经习惯用精灵球捕获的玩家来说刚上手时多少会有点不适应，但一旦熟练以后也会感觉到其中划圈的乐趣，而且这也是考验玩家的眼力和腕力相互配合的时候了。

这个游戏里划圈捕获的方式很特别啊，可以说一说大致的捕获规则吗？

如果用一句话来概括的话：尽量保证自己划出来圈的轨迹不要被破坏掉就可以了。这是非常简单的捕获规则，也符合任天堂一贯的“上手容易玩好难”的原则：首先在划圈时划出的轨迹不能被移动的怪兽碰到，否则捕获失败需要重新进行捕获；其次如果怪兽发出的攻击——比如喷出的火焰、投掷的石块等攻击到了陀螺轨迹，那么捕获失败，同时陀螺的电力会减少，当陀螺的电力减少到0时游戏结束，重新读档只能从最近一次存档处开始，所以在游戏中一定要避免这种方式的捕获失败；如果并没有完成捕获圈数而触摸笔离开了屏幕的话会产生一个光球在短时间里束缚住怪兽使其不能行动,但怪兽会很快挣脱束缚；每划完一个完整的圈后陀螺的轨迹会重新开始,只要保持触摸笔接触屏幕就可以继续划圈；当

已经划满所需捕获圈数后可以继续划圈，获得经验值会增加，但如果在停止划圈前轨迹被破坏的话依然被判定为捕获失败。这些就是捕获时的规则了，虽然看起来比较麻烦，但是在实际操作中就会非常容易了！比如光球束缚原则，可以保证短时间内怪兽停止在固定地点，用这个时间找同伴怪兽来帮忙就是战术之一，合理运用这些规则也能在战斗中收到意外的效果的。

游戏中的陀螺根据使用怪兽的不同会发生变化？而且战斗效果也会有不同，那么对战斗具体有什么影响呢？



的确，根据使用战斗同伴怪兽的属性不同使陀螺具有特定属性，进而在战斗中发挥出不同效果也是本游戏的亮点之一，比如草属性的陀螺可以在陀螺轨迹的地面上生长出草丛阻止怪兽的移动，这样就方便了捕获，这样的陀螺称之为属性陀螺；根据怪兽分组的不同属性陀螺发挥出的效果也会有一定差别，而且并不是全部的怪兽都可以使陀螺的属性发生改变的，比如超能系的怪兽是使用超能力来束缚对手移动的。根据陀螺发挥出的具体作用可以分为这样几大类：轨迹线变化以阻止对手行动，以草系为代表；延轨迹线产生特殊效果束缚对手行动，以飞行系为代表；围绕区域内产生特殊效果束缚对手行动，以火系为代表；点击产生特殊效果，以水系为代表；其他特殊效果，比如划圈数减半的格斗系和轨迹线长度加倍的恶系。属性陀螺持续的时间与怪兽的进化状态有关，进化阶段越高的怪兽可持续发挥时间越长，比如三级进化态的针叶王可以发挥草系的属性陀螺时间长达1分钟。如果说比较实用的属性陀螺的话，在这里向各位隆重推荐的是鬼属性陀螺！整个游戏中只有鬼斯/鬼斯通/耿鬼这三只具有鬼属性的怪兽，所以鬼属性也显得异常珍贵，而在战斗中发挥的作用也是巨大的！一旦被划圈围绕区域里出现的鬼影缠上的话能够束缚对手相当长的时间，所以强烈推荐大家对抗最终BOSS时可以使用神殿地下的耿鬼。此外，对付体型比较大的怪兽时别忘了找恶系的怪兽帮忙。

GOGO团员在森林里设置了两格见切的障碍要如何清除？

在有赫拉甲虫那里往上走，上面有可以清除障碍的精灵。但是一定要在他设铁网子之前，也就是到右下角抓猴子之前，先抓到带上，不然他放了网子在那你就上不去了。如果你之前没上去的话，到那个倒下的木头右边，上面有个人站着的那里，有一棵很小的植物，在左边抓1个顶叶怪带过来，给它浇水，会长成藤，就可以爬上去了。上面那一小块地方有1个2格切割的蜥蜴在那里，抓之即可。

游戏中似乎也有经验值设定和升级系统存在？这个升级有什么用途吗？

各位在游戏中必须要分清两个等级概念：一个是主角的见习RANGER等级；另一个是捕获陀螺的等级。对于前一个等级而言，出现在RANGER卡片的下方，是与经验值毫无关系的剧情等级，随剧情的发展会自动提升，换言之，主角就是为了提升自己的RANGER等级而接受各种试炼的，这个等级是与捕获没有任何关系的；而对于后者而言才是玩家需要通过不断地进行捕获提高技术、积累经验值来提升的。没完成一次捕获时，会在怪兽的头上出现一个橘红色的数字，这就表示在本次捕获中获得的经验值了，如果持续划圈的话经验值还会增多。当经验值累积后，捕获陀螺的等级会得以提升，每次升级陀螺的最大电力（即下屏上方的HP）会得到提升，同时陀螺的强度也会增强，在相同程度的攻击破坏中下降的电力会减少。而怪兽等级在本作是固定不会变化的。

本作的怪兽全部都是直接出现在地面上的，还会移动，如果捕获它们的话是不是以后就见不到了？



这是作为A・RPG类型游戏的特色设定，全部怪兽直接出现在地图上，接近后才会进入战斗画面，这样一来，不仅可以直观地看到怪兽在地图上的活动，而且如果不愿意发生战斗的话只要绕道而行即可——在某些特定剧情下还会特意来考验玩家躲避怪兽的本事哦！更加值得称赞的是，在本作中出现的怪兽不仅拥有了类立体的真实体型，而且怪兽的外型大小也是按照真实比例来制作的！尽管怪兽这样真实化以后在大地图上显得有些气势不足，但毕竟可以在战斗之外的画面出现，这是口袋创新的一大飞跃之处。如果把怪兽捕获了以后，它会暂时从出现地点消失——但只是暂时的，只要将其从队伍中将其放生，它们会重新出现在相同的地点，并且由于怪兽是直接出现在地图上的，并不像前作那样想要遇到怪兽还需要在固定地点有一定几率才能遇到，因此完全不用担心怪兽不会再次出现，只要到达固定地点就一定会见到想要进行捕获的怪兽。

能否告诉我各种属性捕捉棒的效果？

火：在圈内形成火焰攻击PM

水：点住不放会形成水泡，PM的话会被困在其中，一段时间无法行动

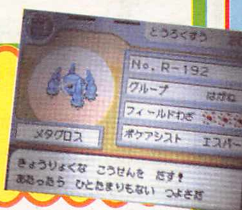
电：恢复捕捉棒的HP，充电x 1 = 5 HP，充电x 2 = 15 HP，充电x 3 = HP全满；主角正负电兔的能力与一般电系不同，并不是充电，而是放出大量电磁波麻痹敌人，一共可以放两次，一次密，一次疏

草：使地上长出草来限制PM的行动
冰：使圈中PM，一段时间无法行动
格斗：使捕捉PM所需圈数减半
毒：放出毒烟，吸入毒烟的PM一段时间无法行动
地面：在地面上形成沟渠来限制PM的行动
飞行：放出旋风，把PM刮向空中
超能：使所有在场PM悬浮在空中，一段时间无法行动
虫：吐丝来困住PM，使之一段时间内无法行动
岩石：落下岩石困住PM，使之一段时间内无法行动
鬼：放出小鬼魂，接触到的PM一段时间无法行动
恶：使捕捉棒的HP下降，之后捕捉圈无论画多大，都可以捕捉到圈内的PM
补充：1、纯普通系的PM无法给捕捉棒赋予属性
2、捕捉棒的属性与PM的属性也存在相克关系，但并不是很明显
3、进化形态的PM赋予捕捉棒属性的时间更长
4、双属性PM所能赋予捕捉棒的属性只有一种，并且固定，如火+格斗属性的火鸡只能给捕捉棒赋予火属性

捕获怪兽后加入队伍，它们是一直跟随着主角一起行动吗？能不能把多余的怪兽先存放在什么地方，要用的时候直接取出来就好了。

RANGER的准则是借助野生精灵的力量来解决困难，问题解决后精灵仍归还于自然状态。在游戏中怪兽的力量只能使用一次——无论是在战斗中还是在地图上，每只怪兽只能使用一次。当怪兽使用完毕后就会被自动放生，恢复为自然状态，重新出现在固定的栖息地点，如果需要再次使用的话必须到相应的地点重新进行捕获——再者由于怪兽的出现地点是固定的，所以完全没有必要担心找不到怪兽，需要的时候再去捕获即可。怪兽被捕获后会一直跟随在队伍中，游戏初始时最多只能携带4只怪兽，后期可以最多提升到7只，超过队伍上限的怪兽必须放弃掉，而在使用它们之前，除非被主角主动放生，否则它们会一直跟随着收服自己的主角的。本作中可没有正统作品的电脑、整理箱之类的设定哦！随用随抓，用完即放，这就是本作中的要点所在。

我怎么发现本作中的怪兽多了一个属性——グループ？而且在战斗过程中有很多不可思议的事情，比如兔子放出的电气居然能麻痹地面系的大钢蛇，这到底是怎么回事？



这是在本作中新增加的一个怪兽特性，Group，怪兽分组。在本作中陀螺对怪兽的效果是由该属性决定的，而不再像以前那样决定于怪兽自身的属性，举个简单的例子，比如上面提到的大钢蛇，它在图鉴中的怪兽分组是钢，陀螺属性是地面，而怪兽属性仍然是前作中的钢+地面，如果使用兔子对其使用麻痹攻击，那么仅仅根据攻击类型电气对怪兽分组钢的效果是普通效果，所以依然有效，可以将大钢蛇麻痹一段时间，而不会因为大钢蛇有地面属性而使电气攻击失效。这一怪兽分组的属性决定了怪兽被其他属性攻击时产生效果的强弱。

既然如此，那攻击时产生效果的加强与减弱又是如何判别的呢？加强或者减弱的话对捕获有什么样的影响呢？

一般来说，加强和减弱仍然取决于与前作中一样的属性相克的概念，比如火对水的效果是减弱的等等，这一设定并没有发生改变，只不过现在被攻击一方的属性变成了单一属性的怪兽分组，这样就不涉及到复合属性的效果相互影响的问题了。另外要提醒的是虽然在本作中前作里的怪兽特性并没有表现出来，但部分怪兽的特性还是存在的，也会对攻击效果的加强与减弱产生影响——比如云龙就是最好的例子，作为龙属性分组的云龙原本是无法克制冰属性攻击的，但由于自然恢复特性的存在反而让冰攻击的效果减弱了；而鬼蝉不怕非克制属性陀螺的攻击的道理也在于其独特的特性。当对手被克制时，其头部上方会出现红色上升箭头，此时属性陀螺能够发挥出更长时间的束缚效果；而相反当攻击效果减弱时，对手头上出现的是蓝色下降箭头，属性陀螺的效果不仅会很快消失甚至有时候还会完全失效。所以玩家们还是要熟练掌握属性相克的原理才能在战斗中取得先机，这一点在本作中没有发生改变。

在城市里寻找五只可爱猫的具体地点在哪里呢？

五只向尾猫的分布地点如下：（1）与毛球战斗的公寓楼顶；（2）城市中下方的水池附近；（3）城市下方左侧，一个拐角处并排放置的两个垃圾箱中右边的垃圾箱里，使用布鲁的一级冲击攻击后跳出；（4）道馆左上方第二间民居中伪装成玩偶，需要对话调查后方可捕获；（5）城市右侧的栅栏后面，用喵喵的一级切断破坏栅栏后出现，追踪后捕获完成。在捕获过程中可以随时回到道馆左边与女士对话交还已经捕获的猫咪，但要注意的是女士本身还带着一只向尾猫，因此她身边的猫咪数比已捕获的猫咪数要多一只。当把全部5只向尾猫全部归还后女士会带它们一起离开回家。

本作有没有其他什么隐藏剧情？如何才能见到呢？



有！按照任天堂的一贯作风，为了给后续的活动打下伏笔，隐藏剧情已经成为口袋系列的每一作不可缺少的一部分。本作具有被称为“W Mission”的两大隐藏剧情：（1）**カムリ**在海边巡逻时发现了被海水冲上沙滩的蓝色神秘之蛋,送到博士处经过鉴定后得知原来这是沉睡在深海中的海之王子海洋幻兽玛娜菲之蛋！不过为什么会出现在这里呢？然而玛娜菲之蛋却又被复活的GOGO团成员偷走了……为了找回玛娜菲之蛋，冒险再次展开！（2）**ハヤテ**得到三地鼠山洞出现外星生物的消息，让男女主角前往查看，在洞口处与普通形态的迪奥西斯相遇，为了寻找在山洞当中不同形态的宇宙病毒，两人开始了在山洞中的搜索。同以

往的作品一样，上述剧情都需要前往日本参加任天堂举办的活动进行连动方可开启，这次也不例外，只要预定当年剧场版《口袋RANGER与苍海的王子玛娜菲》的预定券，到指定场所参加活动就能开启上述剧情。



游戏当中除了作为最终BOSS的三圣兽外，如何捕捉它们？

在本作中出场的神兽并不多，除了三圣兽外还有海皇牙、古拉顿和天空龙，这几只神兽都是作为剧情怪兽出现的，随剧情发展都能够得到它们的图鉴资料，不过遗憾的是并不能让他们加入队伍中进行使用。能够加入队伍的神兽整个游戏里只有三只——它们是支撑着这个世界的三圣柱！当游戏进入二周目后才可以捕获到这三只圣柱，不仅本身实力强大而且想要到达他们所在的地方也要花费一番心思：

钢圣柱：位于三地鼠洞穴深处，在一周目抓相扑怪的洞穴外层的左下方有可以使用伸长通过的地带；一路上要先用伸长渡过深渊，用切断破坏铁网，用4个三级粉碎破坏巨石，最后再用伸长渡过深渊就可以到达钢圣柱居住的洞穴了，钢圣柱会使用铁球进行攻击；

冰圣柱：位于冰雪洞穴深处,在离坞荫镇出口不远的有两只隆隆石的地方有两块巨冰处；一路上要先用三级火焰融化下方的冰块，再用2级粉碎破坏右侧的岩石，最后用伸长渡过水面后就到达冰圣柱的居住地了，冰圣柱的攻击方式是冰柱；

岩圣柱：位于シクラ山脉的洞穴，需要先到坞荫镇上方的神殿外面，在地面上有两朵霸王花的地方；一路上要先用三级粉碎破坏巨岩，用一级喷水让蔓藤生长，用三级粉碎破坏巨岩，最后用三级火焰融化巨冰就可以到达岩圣柱的洞穴了，它的攻击方式是落石。

我用针叶王破坏了栅栏后只看到蚊香娃，没看到有快泳娃，到哪里抓快泳蛙呢？

没有看到是因为还没通关，通关后才有，第一次去时没有，其它很多精灵的出现也是这样。



HP不够了怎么办？有没有PC中心能够回复体力呢？

其实除了PC中心，在冒险的途中遍地都是能够补充HP的“血瓶”哦！在冒险过程中经常会看到一些电气系的怪兽：皮卡丘、雷电狗、小磁怪等，一旦陀螺电力下降却又无法返回道馆回复时，就要找他们帮忙了。一般来说出现在地图上的这些怪兽都比较容易捕获，而且没有什么危险性，抓一只以后就可以点击使用来补充陀螺电力，并且由于本

作中离队的怪兽会重新出现在原来的地点，所以只要转换一下画面然后回到原地就可以再次捕获继续补充电力了。充电的效果是回复陀螺电力——1级恢复5格，2级恢复15格，3级全部恢复。因此作为队医存在的它们是队伍中不可缺少的成员。另外这里要提醒的是，在一周目的剧情中是不能随便返回道馆的，在野外生存时只能依靠电气系的怪兽来补充电力；二周目地图限制解除后可以带怪兽到达任意地点，此时如果陀螺电力不足，也可以返回任意道馆与柜台前的服务员对话即可回复电力。

如何通过4大封印以及完成3神兽捕捉？

先说4大封印，第一封印前面的暴鲤龙关就需要耐心了，当暴鲤龙用水泡的时候躲开，每次它都有停顿，这个时候冲过去，不要心急，每过一个暴鲤龙都要这样做，不然就会掉下去。然后要对付的是刺龙王，这个简单，用负电兔的4级电（能量槽不够的用充能，这个时候应该只有4格能量槽吧）即可。

然后是打血翼飞龙，这有点难度，需要快速，因为一共要划10几20圈的，不过攻击停顿时间很长，这个时候用4级电，然后快速划圈。还有一个办法，就是在它不攻击的时候划圈，它攻击时迅速在远处停下，别放手,保持陀螺的旋转，然后它不攻击了再继续划，这个办法也是需要耐心和仔细的。

接下来是最难的一个——沙漠蜻蜓，为什么呢？因为它速度快，负电兔的电对它效果只有一点，4级也只有3秒左右的停顿时间，攻击停顿时间少，又没有其它伙伴，抓它需要的是耐心＋快速＋仔细，在它不攻击的时候狂划，加油吧，个人认为这个是需要运气的，因为沙漠蜻蜓会整屏幕乱闯……最后是喷火龙，这简单，用一点点陀螺电去破坏火苗，然后用4级电，迅速划圈。

再来说说3大圣兽（炎帝，水君，雷皇），先清理前方的小部队，完成后别急着进去，补满陀螺电，再捕捉2只耿鬼、1只格斗系的娜嘉候（抓火精灵的上一层有抓）和1只雷丘保命。进入后经过一番对话先打雷皇，简单，在他不放雷的时候用耿鬼，迅速划，随时注意它的雷；然后是水君，需要耐心。它会分身，而且速度很快。千万别在水君分身的时候用5级电，要是有一只分身在屏幕外没被电到，那你就白用了，还需要慢慢得充能。在它不分身的时候用电，不过也要看RP，它很有可能跑到屏幕边缘或屏幕外，让你划不到,白用后还要充能……最后是炎帝，比蜻蜓龙好点，一开打就先破坏它身上的火焰，没电了用雷丘充电，然后在周围没火柱，它不攻击的时候，用耿鬼，划，鬼会把它缠住，不过时间不久，要速度，实在不行还有办法，就是先弄好5级电，然后在周围没火柱的时候电！迅速用娜嘉候让划圈减半，全速划！当然，也可以用各火的水精灵来抓，应该比前面几种省力，记住要在没火柱的时候，不然非常危险，一碰就是8格电没了。

图鉴已经接近完成了，不过为什么看到游戏中的图鉴最大编号才到210号？GBA版的口袋游戏不是总共386只怪兽吗？

《口袋战队》中并没有让在GBA版的386只怪兽全部出场，反而相对取消了一部分怪

兽在图鉴中的位置，很多知名怪兽如三圣鸟和超梦等等并没有在游戏中出场，在游戏中单机能够收集的怪兽最多为210只。这210只怪兽虽然模样和名称都没有改变，但是在图鉴中的编号有了很大的调整，而且因为一些怪兽的进化、退化形态被取消，使得图鉴中很多空白处无法根据进化状态来判断究竟是什么怪兽，所以想要达成全图鉴收集还是颇要花费一点脑筋的，踏遍游戏中的每一块土地，当终于见到自己欠缺的那一只怪兽出现时，就能回想起在前作的草丛中寻找怪兽的那种情形了吧！不过这210只怪兽只是通过单机游戏剧情能够得到的最大怪兽数量，并不排除任天堂进一步扩充图鉴的可能——因为游戏还有进一步扩充剧情的可能存在，不仅处于210只怪兽以外的宇宙病毒迪奥西斯还未登场之外，与最新剧场版有关的苍海的王子玛娜菲也同样有出场的可能！换言之210只不过是目前已判明可获得的最多怪兽数量，至于更多的怪兽，就需要用特殊的手段来开启它们的出现方法了。

我发现打完最终BOSS的炎帝以后开始二周目的时候很多怪兽怎么突然一下就冒出来了？很多原本不在这里的怪兽也出现了。

游戏进入二周目时怪兽分布会全部重新排列，其实此时才是考验玩家耐心和毅力的时刻，想要收集全图鉴就不是一件容易的事情。这也要求玩家重新进入以前去过的区域进行冒险，了解各个怪兽分布的地点以及对应的能力，而且如果用心体会的话可以感受到游戏制作人员的用心良苦——每个怪兽居住的地点都是经过了精心安排的，都是在真实状态下这些怪兽可能出现的居住地点哦！为了驯服全部的怪兽，同时也为了达成全图鉴，在二周目中再把已经走过的道路重新走一遍吧！看看有没有被自己落下的还未发觉的怪兽——透明隐身的变色龙和3D龙，你找到在哪里了吗？

我都打遍了整个地图，还是有几只怪兽找不到在什么地方？



有些怪兽的分布地点是单一的，而且往往是在一些容易被忽视的角落里，这里给各位的建议就是，和你最初的伙伴正负极兔一起，从冒险最开始的地方出发，重新踏遍这个世界的每一个角落，任何一小片地方都不要放过，那么你一定能把全部的怪兽收集到手。或许用这个“笨办法”会把我们的主角累到吐血，但为了完成图鉴获得RANGER联盟的认证，累一点也值了！至于所说的找不到的怪兽，有可能是在海洋和草原MC中需要满足特定条件才会出现的怪兽。

游戏中挑战三个MC有什么条件？挑战成功的话有没有奖励？

海洋MC是限时3分钟自由捕获，大部分怪兽潜藏在水面以下，标准分数是3500分,第一次到达サマランド时就已经开放；草原MC是限时3分钟自由捕获，标准分数是5000分，要到游戏中期回到リングタウン才会开放；而室内MC是挑战起来最困难的，限时2分钟捕获，标准分数是50000分，每只怪兽需要多划圈数以增加奖励时间，尤其是皮丘可以多划十圈来增加时间，每捕获十只还会有BOSS级别的怪兽出现。不过完成这三个MC挑战后不会有任何的额外奖励，只是达到了标准分数后才可以让需要满足限定条件的怪兽在相应的MC中出现。



室内场比赛怎样才能超过60000分？

最需要注意的是，抓PM时达到规定圈数后再继续画圈的画，每多画一圈可获得1秒奖励时间，每个PM最多获得10秒奖励时间，掌握了这点后要得高分就不难了。

看到捕获资料中说有些在MC中出现的怪兽需要满足限定条件才能出现，这些条件是什么？



草原狩猎区：
1、呆河马（R14）：捕捉两只凯西（R29）后中下部出现
2、格斗火鸡(R16)：捕捉两只小火鸡（R15）后右部出现
3、烈炎马（R18）：捕捉两只弹簧猪（R18）后中间出现
4、超能女皇(R28)：捕捉两只神知兽（R27）后中部出现
5、尖嘴雀(R40)：场地赛得点达到50000分后中上部出现
6、都都（R41）：捕捉两只超能女皇（R28）后下部出现
7、都都利（R42）：草原狩猎区得点超过5000分后左下部出现
8、盔甲鸟（R45）：海洋狩猎区得点超过3500分后右部出现
9、风速狗（R145）：捕捉两只格斗火鸡（R16）后中部出现
海洋狩猎区：
1、海马龙（R109）：捕捉两只墨海马（R107）后左下部深水区出现
2、金鱼王（R111）：捕捉两只角金鱼（R110）后左下部深水区出现
3、宝石海星（R113）：捕捉两只海星星（R112）后在浅水区出现
4、巨翅飞鱼（R116）：捕捉三只怪蛙鱼（R114）后中上部深水区出现
5、皮皮鲸（R119）：捕捉两只金鱼王（R111）后中下部深水区出现
6、爱心鱼（R120）：进入狩猎区一分30秒后右部深水区成群出现
7、可达鸭（R121）：捕捉两只宝石海星（R113）后左部出现

Ranger中如何捕捉可达鸭？

捉了两只宝海后可达鸭会在左侧出现，注意它是在海上漂浮(渡假？)，从左到右再回到左，然后逃走，捕捉一共要划32圈，别圈歪了，它是不会攻击的。

山洞里睡觉的卡比兽怎样才能叫醒？



卡比兽作为整个游戏的最后一只怪兽贯穿于整个游戏剧情，从最初主角来到港口，看到在码头睡觉的卡比兽开始，它就会出现在世界的每一个角落“恰如其分”地睡在路中间阻碍主角的前进，而最终它会沉睡在ウインタウン上方的シクラ山脚处的洞穴里，想要叫醒它也十分简单，把其他209只怪兽收集齐后它就会自动醒来了。不过说它是游戏中的最后一只怪兽实在有些掉价，因为单论捕获没有任何难度，而且在战斗中没有任何用途……难道它只是作为一个图鉴完成标志的存在？捕获完卡比兽就意味着图鉴完成了，之后会自动发生RANGER联盟认证剧情。

喷火龙怎样打？它经常向天喷火，地面很多火种，根本靠近不到它画圈！有什么方法可以捕捉它？

等它到边上离火苗远时电麻后划圈，多多练习吧。

二周目结束后祭坛里（就是有四大封印的地方）还有地方去不了，大概有三到四个门（门框上有图案）进不去，要什么条件才能进去？里面有什么？

很遗憾，这些门在一周目相关剧情结束后就一直关闭，不能再进去了。

二周目剧情中，为何找博士谈话剧情仍无进展？

你需要放掉所有的野生PM，之后去研究所找他就能继续了。

NDS《口袋妖怪冲刺》如何与GBA联机？

《口袋妖怪冲刺》能与GBA卡带实现联动，具体做法是：

在NDS上同时插入冲刺和GBA口袋妖怪卡带（非用联机线来实现联动），选择Sepcial选项,即可进入联动画面。冲刺游戏会自动读取GBA卡上的记录，并出现GBA卡带上玩家身上所持PM对应的赛道，最多可以同时记录6个赛道，每个赛道即1个地图。每张地图需要找2个精灵球，物品只有气球，我们必须在换取到的时间限制里找到这2个球并通过它。由于比赛一开始就会自动升空，且地图非常的巨大，在高空中完全看不到精灵球的位置，只能根据上方屏幕显示的精灵球附近的地形的排列来猜测大概位置。如果实在找不出的话，就找块可以加速降落的地形降落了，因为在地面上时触摸屏上会有下一个精灵球的方向指示，看到指示后马上找气球再升空，然后根据指示的方向再配合地形来寻找。



NDS《口袋妖怪冲刺》通关后有什么要素？

完成5大关后，我们可以随意进入某一大关进行游戏，没取得第一名的可再次挑战。此外，如果一次性通过某Cup的所有小关，得到的奖杯将会闪闪发光，但中途出现Retry的情况，得到的奖杯不会闪光（不影响通关）。



通关再次进入游戏，Hard GP（难度级GP）和Special（绿宝石联动选项）的2个问号解开了，地图和初级是一样的，但参赛的选手实力比Regular GP强多了。而更高难度的Expert GP（专家级GP）就恐怖了……此外，Expert GP和前两个GP不一样，不需要按指定的顺序通过每一个check point，路线可以由玩家自己决定。

冲刺的各种地形对赛跑速度有什么影响？

地形的不同，皮卡丘的速度也会不同，具体如下：

地形	极限速度	对应道具	附注
道路	100	无	无论持有道具与否,速度都能达到100
草地	76	草地加速	有草地加速的时候速度能达到100
森林	53	森林加速	有森林加速的时候速度能达到100
沙地	47	沙地加速	有沙地加速的时候速度能达到100
雪地	82	雪地加速	有雪地加速的时候速度能达到100
岩石地	71	岩石地加速	有岩石地加速的时候速度能达到100

沼泽	29	沼泽加速	在上面呆久了会下沉,沉下去后自动回到岸边, 有沼泽加速的时候速度能达到100
熔岩	0	熔岩加速	滚烫的熔岩，一旦进去就会被烫得跳起， 有熔岩加速的时候速度能达到100
浅水	47	乘龙	坐着乘龙速度能达到100
深水	6	乘龙	呆久了也会下沉,自动回到岸边,坐乘龙速度能达到100
裂缝	0	无	不能通过，掉下去后会回到边上

《口袋妖怪管理员》和以前的GBC口袋方块游戏有什么不同？



NDS版的方块除了应用了主机特有的触摸功能,通过笔划来消去方块外,游戏规则也较前作有较大的不同,NDS方块整个游戏的过程是动态的，即在消去方块的过程中还能继续移动方块，灵活性非常大，而且支持连续性的消去,消去的数量也不再局限于4块，而是拓展到最低2块就可以消去，游戏的变化自然也比前作大许多。GBC的方块主要侧重于解谜，它和一般概念下的俄罗斯方块不同,消去的目的不是在于层数，而是在于技巧，要在有限的时间内将界面里的方块全部消去才算通过。此外，管理员在自由模式的基础上引入了故事模式，故事模式下玩家将扮演一位代表正义的小女生潜入到邪恶组织中，克服敌人的百般阻挠，收集各种口袋妖怪图鉴，最终打败敌人的阴谋。

口袋管理员有哪些不同的游戏模式？
冒险模式和自由模式有什么不同？

游戏开始有4个选项，エンドレス即自由模式，アドベンチャ–是冒险模式，バトル用来联机对战。画面下方还有几个选项，分别用来查看图鉴、查看各种记录、游戏及个人信息、设置等。在普通模式下可以选择不同的难度，包括不同级别和对应的要消去的方块数。

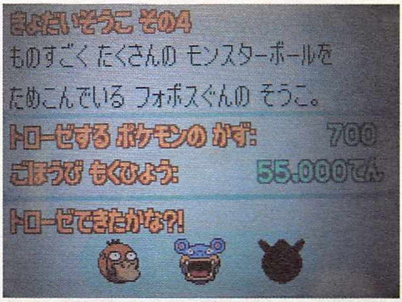


自由模式和冒险模式首先是故事情节不同，在冒险模式中玩家需要扮演一个富有灵气的女孩子，在博士的委托下挑战不同的敌手，最终把敌人驱逐出地球的故事，而自由模式则不需要经过任何情节就可以直接进入游戏。其次是游戏规则不同,冒险模式随着故事的深入，游戏难度也越来越大,方块数量越来越多，速度也不断加快，boss还会作出各种各样的干扰，而自由模式则比较简单，从头到尾只有一个游戏关，方块的数量是无穷尽的，关键在于玩家能够“耗”多久。

冒险模式下如何进行游戏？

进入冒险模式后，首先会看到一段开场动画，之后博士会交给你图鉴收集机，并告诉你使用的方法，随后启用卫星与图鉴机的通讯，进入地图画面，各个关卡依次出现。游戏时开始需要通过4个教学关（游戏后期还会追加一个），这些教学关都比较简单，主要用来热身和熟悉触摸笔在不同情况下的使用方法,完成后就可以正式开始游戏了。每一个小关都有一个数字标号，代表关数，标号越大，该关卡的难度（也就是速度和要消去的方块数）就越大。当然玩家不一定要按照关卡的顺序来打, 而是可以选择任意一关来完成。当通过该关卡后,图标上的精灵球符号就会消失,同时卫星转动探测出更多新的关卡或者Boss关。

每一关中出现的数字都代表什么意思呢？方块消去的积分是如何计算的？在游戏中怎么取得更高的分数？



进入关卡后，上方屏幕会出现2个数字，上面的数字代表该关卡需要消去的方块数量，开始游戏后随着方块的消去该数字会一直降低到0即通关为止；下面的数字则是该关卡的最好成绩，一旦最终成绩超过这个数字，还会得到额外一个金币的奖励！在游戏中途按下start键，还能随时查看本关中特殊精灵的捕捉情况，如果是已经抓到的精灵，画面会以彩色图案显示，尚未抓到的则以黑色背景显示，同时最好成绩也会出现在屏幕上。消去基础积分情况为：5块—100分，4块—50分，3块—20分，2块—10分。注意其中2或3块是在连续消去的情况下出现的（连续消去的情况一旦出现，画面会呈现绿色背景），而且同时消去2块的情况还包括呈直角样子的2+1块,这些情况下得分都可以乘上一定的倍率。有2种情况可以加分。一是在游戏中途遇到触摸屏范围内的全部方块消去的情况，二是在游戏结束后，系统会出现10000、5000、2000、1000、0的倒数分数统计，如果方块全部消去,则可以得到10000分，剩下一个方块则得到5000分，依此类推直至得分为0为止。分数是能否得到金币的关键，要通过上述2种途径才有可得到更高的分数，否则最终成绩是不会超过该关卡的最好成绩的。

游戏中途如何退出，只能强行关机吗？

当然不用，游戏中随时按下Start键会出现一个菜单，选择上面的是继续游戏，选择下面则退出该关卡（需二次确认）。

奖励关卡有什么用？如何进入隐藏关卡呢？



约每通过4小关后就会出现一个Boss和奖励关卡。奖励关卡和普通关卡的游戏方法是一样的，所不同的是它不是必过的,可以随时来攻关，每个奖励关卡各有3只特殊的精灵可以捕捉。当游戏通过一定数量的关卡后就会出现隐藏关卡（图标是一个棕色的圆形飞行器）,该关卡的Boss是一位貌似魔术师的收藏家，进入关卡的“通行证”就是在游戏中获得的金币，每次攻关需要扣除一个金币,扣完为止。隐藏关卡的游戏难度要比普通关卡来得高,方块的数量也由原来的11×5的格变成11×7格。不过由于隐藏关卡中特殊的精灵非常多，要集齐图鉴的话还是多多收集金币来尝试吧。

方块如何抓宠呢？

无论是冒险还是自由模式，都可以捕捉宠物，捕捉的方法很简单，只要将该宠物方块消去就可以得到它的图鉴。不过在冒险模式中，有一些特殊的宠物，在整个关卡中只会出现一次甚至根本不出现，而且出现的时候只有1只，需要找到百变怪来和它消去才能得到图鉴。由于特殊宠物出现的时间是有限制的，超过一定的时间就会自动小时，所以一定要抓紧时机，利用连续消去的方法来得到。另外，有一些特殊宠物会出现在奖励关卡里面，同样是随机的，只有眼疾手快才能得到它们。

怎样捕捉普通的精灵和特殊的精灵呢？

捕捉普通的精灵非常简单，只要在游戏过程中将该普通精灵4个相同图案的图片连在一起消去即可；特殊精灵就麻烦一点，因为在游戏中它只会出现一只，根本没机会找到相同的4只连在一起，所以得充分利用百变怪的特殊作用，在方块集中消去的瞬间将它与百变怪连在一起方能捕捉到。说到“集中消去”，以往的方块游戏只有在同种方块连成4块后才能消去，而本游戏在首次消去4个方块后，满足一定的条件下可以连续消去2个或2个以上的方块，所要注意的是消去的连续性，一旦中途停顿超过一定的时间（时间限制不足1秒），就无法继续进行了，只能再次将4个相同的方块连在一起。利用游戏这个特点可以一次性消去大量的方块，解决时间不够的问题，此外还能用它来捕捉特殊精灵（因为通常情况下百变怪也只有1只和特殊精灵相邻），成功的关键就看玩家的反应能力了！

各关卡中的特殊精灵似乎不是一定会出现？

对。特殊精灵的出现是随机的，而且无论该关卡有多少种特殊精灵，每一次游戏最多只有1只会出现。不过由于关卡是可以无限次挑战的，所以玩家可以反复尝试来捕捉该精灵,一旦出现，就抓紧时机吧，因为特殊精灵出现是有时间限制的，一段时间内没有消去，就会自动消失。另外有个特例，就是在隐藏关中，特殊精灵是一定会出现的，而且可能不止一只，种类也是随机的。

为什么有时候不能出现连续消去的情况呢?

连续消去是指当第一次消去4块或者4块以上的方块时，整个界面会变成绿色，这个时候只要有4个或者3个的方块连在一起，系统就能够自动、连续地将其余4个、3个、2个连在一起的方块逐排消去。出现不能连续消去的情况有2种，一是超过了限制的时间，界面变绿是有时间限制的，一旦没有抓住机会就会复原；二是没有3个以上的方块，系统一定要按照3、2的顺序来消去，如果剩下来的都是只有2块的，那也不能连续消去。



如何让最终的Boss出现?Boss都比较难打,有没有什么好办法?

每打败一个小Boss,他就会驾驶飞行器逃离到地图左上方的火山脚下,全部5个小Boss集齐后,最终的Boss就会乘坐形似月亮石的飞船出现在火山顶,要战胜他需要不断克服干扰消去500个方块，难度非常大。在游戏过程中Boss会使用2个干扰的绝招，一是推进没用的圆形石头,这些石头消去的唯一方法就是利用百变怪在连续消去的时候将石头破坏；二是让整个游戏画面变黑，变黑后玩家只能看到精灵的背景而难以分辨。只要游戏正常进行，Boss就会随时使用这2个绝招，而且随着难度的增大其使用频率越来越大，解决的办法就是“反干扰”,当方块连续消去后，Boss会出现暂时晕厥的现象,这时候他就不会干扰玩家了。

我已经通关了，但是似乎游戏又回到了起点?

故事模式下，通关后所有的关卡都会消失，玩家必须从头开始打，但这并不意味着回到了起点。首先，捕捉到的精灵图鉴全部存在，最高成绩的记录也存在；其次，各个关卡的难度提高了很多，和NDS版的口袋妖怪冲刺相似，相当于进入了第二轮的考验。

通关后有什么情节?

打败最终的Boss,画面就会显示其被踢出到太空的情形,犹如动画片中的火箭队一样,非常有趣。不过别高兴太早，通关动画结束后你会发现游戏又重新开始了,所有的关卡必须重新打过一遍。当然,图鉴和获得的金币、游戏记录等仍然保留,只是关卡的难度有较大的增加!

本游戏如何联机?

游戏支持最多2人的无线通讯联机。联机方式包括联机对战和联机合作挑战。联机的方法比较简单,无需进行什么复杂的设置,只要将2台NDS主机方向对好,进入联机选项并等待双方连接图标出现即可。无论选择哪种方式,进入游戏后会在屏幕左方出现对方堆积方块情况示意图,以橙色方块表示。在联机合作的模式下，联机双方的剩余方块数和分数都是一致的。



第六部分
NDS下篇

收录189个问题

《口袋妖怪珍珠/钻石》（简称DP）在国内售价多少，有没有中文版？

DP的官方售价为4800日元，折合人民币约350元左右。不过考虑到打折等因素，实际上300元左右的价格就能够拿下。和其他口袋妖怪DS游戏一样，DP没有中文版，至少没有官方中文版，出官方中文版的可能性也不大。

DP能够在电脑上模拟吗？

现在已经有支持珍珠钻石游戏的模拟器了！只是对电脑的配置要求比较高，而且模拟不够顺畅，只能等待进一步的发展。不过建议使用NDS的烧录装置，将Rom烧录在卡带上能够在NDS主机上完美地运行。

我想重新开始游戏，但新开始的游戏始终不能记录，怎么办？

DP必须删除原来的存档才能存新档，重开游戏,见到有“PUSH START BUTTON”的画面(下屏是封面神兽)时同时按住：上键(方向键)、B键、SELECT键。之后就会进入蓝色的删档画面,两次选择“はい(是)”后系统就会自动删档，删档需要时间，请耐心等待。

这次并没有赠送类似绿宝石卡带里面的那种红外线通讯装置，那么要如何实现联机，特别是和GBA版口袋妖怪游戏的联机呢？

即便是赠送了红外线通讯装置那也是无法用它来和GBA联机的。说到联机，DP真是做到了真正意义上的网络连接。首先还是传统意义上的联机，珍珠、钻石版之间的联机通讯或对战通过两台NDS主机的红外线功能就能实现，如果是和GBA交换精灵，那和《口袋妖怪冲刺》的联机方法一样，只要同时插入NDS（通关）和有一定进度的GBA卡带即可，能够和DP联机的卡带目前有5种：红、蓝、绿宝石、火红、叶绿。其次就是著名的WIFI，利用这种方式可以和网络上的朋友进行联机游戏，从此PM交换对战不再受到地域的限制！

这次游戏中一起冒险的伙伴好像有3个？

的确，这次在游戏中一起冒险的伙伴变成了三个，除了主角外还有劲敌和异性副主角，这样博士的三个怪兽就正好一人一个了。简单地说，劲敌拿的主角怪兽是克制主角选择的怪兽的，而异性副主角获得的怪兽是被主角选择的怪兽克制的怪兽——比如主角选择了火猴，那么劲敌拿到的就是克制火系的水系的企鹅，而副主角获得的则是被火系克制的草系的草龟。

这次的游戏存档记录会丢失吗？

以目前看来，Z卡没有过丢档记录的报告；使用烧录卡的玩家因为使用的烧录卡的种类、各自的内核及转换软件对游戏ROM的支持度不同所以可能会出现某些不兼容的情况而造成游戏存档丢失，这就看自己的运气问题了，在此提醒烧录卡玩家及时备份游戏！

如何删除游戏记录？

方向键上、B键、SELECT键一起按下去就可以删除现有游戏存档重新开始新游戏，并且这是普通游戏玩家开始新游戏的唯一办法；使用烧录卡的玩家也可以直接拷贝一个空记录进去就可以了。



一开始选择哪个主角PM好？

三个主角宠在开始时仍然遵循属性相克的水克火/火克草/草克水的属性关系，但在以后进化为最后形态时，水主角将变为水/钢属性，火主角变为火/格斗，草主角变为草/地面，这样的复合属性也会相互克制；在能力方面，火猴偏重双攻和速度，草龟偏重攻防，企鹅偏重特攻特防，玩家可以根据自己的喜好来选择；当然,如果单纯地因为喜爱怪兽的外型并以此作为选择依据也是可以的，只要玩家对最终进化态的玄武、孙悟空和钢企鹅有兴趣的话就可以择一培养之。

刚比兽在图鉴里是“出身地不明”，请问怎样捉到，难道真的要用卡比生蛋？

只有在涂了蜂蜜的树上遇到,而且遇见率非常低。建议多看电视，有时电视会说哪里有什么PM大量出现，留意着刚比兽的名字和出现的公路，这样遇到的几率会变得很大。

蜂蜜的有效时间是多少啊？

大概5—6个小时，生效也差不多是这个时间。也就是说5—6个小时后就可以去抓了（实际时间，而不是游戏时间），而没去抓的话再等5—6小时就失效了。

剧情里有和NPC组队2VS2时，遇到一些罕有的野生PM想捉，但怎么样也扔不出球，怎么办？

首先要打倒另一只野生的PM，才能扔球捉，否则系统不能辨认你要捉哪一只PM。顺便提议一下，要确定捉PM时，最好把队友的PM先打倒，否则目标PM被队友杀了就不好办。

在隐藏的山洞里，有些白色的三角形像坡的，有什么用？

那是专给自行车用的设置物，自行车快速时可以跃出一格，慢速刚好越过，根据需要，选用不同速度过不

同的障碍去不同的地方。

为什么长寿市西南方的位置不能过去?

长寿市（コトブキシティ）的西南方的位置是GTS（全球PM交换中心），刚刚到长寿市是不能过去的，那个守卫说“现在还没有建好”，只要有第一个徽章、拿到“好友名册”（ともだちてちょう）后回去长寿市,GTS就能进去了。

230号公路不是水路吗，哪有草地；捕虫机能在水面使用吗，波克比在哪里捕捉?

230号公路的确是水路,到达两地要用冲浪解决全部路程,但在路的中央部分的北边有一小块陆地,上面有草丛,在里面使用捕虫机(ポケトレ)就有几率遇到波克比,另外捕虫机不能在水面使用,只能站在草丛里使用。

玫瑰种子多少级进化,都35级了还不进化,还有双色玫瑰几级进化,不是升级进化那用什么进化?

玫瑰种子（スボミー/Budew）要亲密度达到220而在白天（4：00～19：59）升一级才进化成双色玫瑰(ロゼリア/Roselia),双色玫瑰进化成蒙面玫瑰（ロズレイド/Roserade）要使用光之石(ひかりのいし)。

225-230号公路怎么才能去?



通关后在金钾市（キッサキシティ）的码头坐船可以到地图东北方的岛里，但这样到岛上各方的路都被NPC堵住，只能进入战斗塔。要使堵路的NPC走开去225-230号公路只有升级图鉴。

看见资料常常写鬼屋，毫宅，请问是什么地方?



毫宅就是212号公路里有围墙围着,很多警卫巡逻的建筑物；鬼屋是白岱森林北边,要用居合砍砍掉挡路的树才能进去的建筑物。

大师球是不是只有一个,全地图乱跑的两只神兽很难捉,但大师球只有一个怎么办?

DP仍然有抽奖设定，不过地点不是百货大楼，改在电视台大楼里，电视台大楼在长寿市（コトブキシティ）北方,与1楼柜台的NPC谈话就可以知道中奖号码，自己的PM的ID No与中奖号码完全相同就是大奖,奖励大师球一个。但中大师球的几率可以视为0,所以还是推荐用道具复制BUG来获得更多的大师球。

在派拉斯和派拉斯特身上的小蘑菇和大蘑菇有什么用?

小蘑菇（ちいさなキノコ）和大蘑菇（おおきなキノコ）在DP没用任何用处，只有卖钱用的。同理的还有小珍珠（しんじゅ）、大珍珠（おおきなしんじゅ)、星砂（ほしのすな）、星星碎片（ほしのかけら）、金珠（きんのたま）、贵重骨头（きちょうなホネ）等。

哪里获得捕虫机，怎么用?



通关后升级图鉴时自动获得的重要道具,请查看背包重要道具栏；当你站在草丛上（不能骑自行车）,找到该道具按A键，然后选择使用，可以看到草丛有几格在摇动，走到摇动的几格草丛中就会遇到PM，另外草摇得越长时间，或者有发光代表稀有PM几率越大。

如何知道地下世界夺旗胜利次数?



在地下世界按X查看自己ID那里，“ハタな とったかいすう”这行右边的数字就是地下世界夺旗胜利次数。

如何去掉秘密基地的大石头?

这次的石头没有办法直接使用工具去处理或者是使用什么辅助工具（例如前作的木板）去除，而是通过联机夺旗胜利后就可以减少石头的数量，只要在基地里面的家具菜单中选择删除就可以点要删除的石头,下方会显示可以删除的石头剩余的数量。没条件联机的话只好选择另外开辟秘密基地的地点了（摆放位置不同，但石头还是那么多）。另外，随着夺旗胜利次数的增加，秘密基地放置家具的数量也随之增加，如获胜1次可以增加到12件家具，获胜3次可以放15件。

DP中增加了多少精灵，我听说一共有493只，但网上很多地方都是显示有500只左右?

493只是正确的，即增加了107种新精灵。由于官方并没有明确地说明一共有多少只PM，口袋爱好者在分析Rom的时候还发现了内部编号的存在。换句话说,内部编号与全国编号是不同的，内部编号只代表ROM内精灵数据的排列顺序，与实际图鉴中的顺序有很多不一致的地方。网络上的资料都是以内部编号排列的，所以会看到编号为500的宠物（其中的几个是同种精灵的不同形态），实际上DP中宠物一共只有493只。

新精灵中很多是以前386中的进化或者退化型，似乎真正种类的新PM并不多？

的确如此，增加新的PM并不是容易的事情，要充分考虑能否被口袋迷所接受，因此只能在原来的基础上多做文章，经过这一番设置，现在剩下的不能进化的精灵只剩下如下这些：

No.083 大葱鸭、No.115 袋龙、No.127 大甲、No.128 肯泰罗、No.132 百变怪、No.142化石翼龙、No.201 未知图腾、No.203 麒麟其、No.206 土龙弟弟、No.211 千针鱼、No.213 壶壶、No.214 赫拉克罗斯、No.222 太阳珊瑚、No.225 信使鸟、No.227 盔甲鸟、No.234 惊角鹿、No.235 图图犬、No.241 大奶罐、No.302 勾魂眼、No.303 大嘴娃、No.311 正电拍拍、No.312 负电拍拍、No.313 电萤虫、No.314 甜甜萤、No.324 煤炭龟、No.327 晃晃斑、No.335 猫鼬斩、No.336 饭匙蛇、No.337 月石、No.338 太阳岩、No.351 飘浮泡泡、No.352 变隐龙、No.357 热带龙、No.359 阿勃梭鲁、No.369 古空棘鱼、No.370 爱心鱼。

忘记技能、改名之类的现在都在哪里进行？

本作这些“老爷爷”被安排在：

改名：白岱市（第二道馆所在城市）商店右边大楼一层的老人；

回忆技能：野濑市（第四道馆所在城市）湖边的房子里，同样要带上心之鳞片（ハ トのウロコ，可在地下挖掘到），他能让怪兽回忆起以前升级学习的招式,每个鳞片回忆一个招式；

忘记招式：美央市（第六道馆所在城市）商店上方的房子，能让怪兽忘记所学的技能，主要是用来忘记不能替代的特殊技能（HM）。

此外教三主角兽最强技能的老爷爷在228道路中部的小屋（通关后才能）,他可教三主角习得对应系别的最强攻击技能，即“硬化植物、爆烈燃烧、高压喷射”,威力都是150，命中率90%，副作用是下回合不能行动（真是遗憾）；教龙系最强技能的老爷爷在210号道路右上房内，他会教PM学“ときのほうこう”，威力150，命中90%，副作用还是下回合不能行动。

我只得到了初、中级钓竿，高级钓竿在哪里？

这次得到高级钓竿要在通关以后,到达战斗塔后,在玄关市出口处与旁边的钓鱼大叔对话可以获得高级钓竿。

一开始只有151的图鉴，如何进化成全国图鉴呢？听说是要集齐全部，那岂不是太难了？

要得到全国图鉴同样是在通关以后，不过这次的要求居然是“全部集齐”！别担心，和以往不同的是，所谓的“集齐”只需要“遇到”或者“看到”，而经过剧情后尤其是挑战了各个对战员后基本上都可以“看”全所有的精灵，只剩下4只稍微有难度：小鲁卡里欧（可以用剧情中得到的蛋孵化）、三圣菇（可以在三大湖泊中看到）、另外一只珍珠或者钻石神兽（到冠凤镇中上方的房间里跟老太太对话看到）。之后找博士便可以升级图鉴了！

我只用了一个高级球就抓到神兽了，是不是RP啊？另外类似金银版三圣兽的“三圣菇”也要在全地图范围内遇到并捕捉吗？

不完全是运气，这次珍珠/钻石2只神兽设置得非常好抓，不同于以前的“神兽级”难度，大家可以利用这个特点来挑选一直个体值比较好的。而“三圣菇”就没那么简单了，捕获率非常低，还会在全地图上到处跑，找到都不容易。还好不同于水晶版，这次只有其中一只“圣菇”会到处跑，其余2只都在三大湖泊中间的山洞里等你去捕捉，剩余的一只能靠追踪器或者是偶然遇到,小心别打死了。

通关后还有什么情节，仅仅是开通了全国图鉴？还有什么？

通关后可以来到战斗塔，即地图右上方的2个城市和一些道路，还得得到高级钓竿。不过更重要的是得到全国图鉴，因为它是捕捉其余几只强大神兽如鬼龙、梦兽、电鬼的先决条件！当然还可以捕捉到新奥图鉴151之外的精灵，更多的任务在等着玩家去挖掘。

口袋剧场中《波导的勇者》的鲁卡里欧如何得到？

到美央市下方坐船来到一个小岛上,进入洞里可以遇到一名男子(好熟悉的身影,难道他就是波导的勇者？)并合他结成同盟（双打）,果然他使用的是鲁卡里欧！一路杀敌来到洞穴深处，打败银河团后，他把一个蛋送给了主角（切记来之前身上要留一个空位）,蛋孵化后会得到小鲁卡里欧,亲密进化后就能得到鲁卡里欧了！

这次游戏增加了不少新的特性，听说原来的1-386中的特性也有所改变？

对，不仅新精灵中出现了新的特性，原来的386也在原来的基础上增加了一些新特性，这样使得游戏的战术将更加复杂而有趣。具体特性的种类大家可以参看后面的全图鉴资料。

游戏中有很多充满雾气的地方，打起来非常麻烦，有解决的办法吗？

游戏增加的秘籍05きりばらい去雾（狩猎区进入后右侧女子对话后得到）就是用来消除地图上的迷雾的（战斗中使对手回避率下降），注意要在第四道馆通过后才可以使用。



《沧海的王子》玛娜菲又是如何得到？

被誉为海之王子的NO.490マナフィ要与DS前作《口袋RANGER》中完成的W任务进行通信互动后获得,此外，NO.489フィオネ菲奥奈是玛娜菲的退化形态，只能通过让玛娜菲生蛋获得，但却不能进化成玛娜菲，不仅如此，其能力比玛娜菲低一些,它的存在也是个谜。

？和！安侬怎么抓？

记得牛仔镇安侬遗迹最底下的石板处写有“当全部生命与未知生命接触时，将产生出……”，收集齐全部26只字母安侬后，114号道路上方的洞穴出现新道路，在左边的遗迹里可以捕获？和！形态的安侬。

安侬遗迹的二楼能上去吗？就是饲育屋所在小镇旁边抓安侬的遗迹有一上一下两个洞穴，上面那个洞能上去吗？

抓完26个字母之后去214道路那里的一个洞，找里面的胖子说话，那洞里会出现新的道路，里面有另外2个标点安侬即“？”和“！”。那个洞一直能通到这边的2楼。

抓宠指南中说：“土河马：抓齐全部形态的安农后与214道路上的洞穴内的NPC对话后，在洞内新开辟的地方捕捉 。”而我在未抓齐全部形态的安农的情况下也在该洞中遇到了，这是bug吗？

那个洞的开通是随着你捉得未知图腾种类越多而深入，有10种后洞深一点，之后又深一点。
捉了10种后洞穴就已经开启了,26种捉齐后完全开启。

这次游戏增加了不少特殊的进化方式，都有哪些？

本作增加了不少新的进化方式，包括：
1、性别进化：只有特定性别在特定等级才能进化或者进化成不同种类的精灵，如No.281、No.361、No.412、No.415;
2、时间相关：满足等级条件后还要在白天或者晚上才能够进化，如No.207、No.215、No.406、No.433、No.447;
3、特殊地点：在特定的地点才能进化，如No.082、No.133、No.299;
4、学招进化：学会特定的招式后才能进化，如：No.108、No.114、No.190、No193、No221、No438、No439。

白岱森林里面新出现了2VS2野生精灵的设置，但却不能捕捉？

这是本作新增的设置，不过还是可以捕捉的，只不过无法在2只野生精灵都生存时把球扔出去（不知道会套中哪个？），而只能先消灭一只后，捕捉剩下的另外一只。

有没有跳跃自行车？

这次没有跳跃自行车的设置，自行车被做成了2合1功能,骑上的时候可以按B键来切换,按一次改变一次。一种是普通档，速度稳定不变，另外一种是加速档，速度快很多，但一开始启动的时候比较慢，用来冲上地形中的斜坡。游戏地形中需要跳跃的地方会有一块石头在前面，从石头上骑过去就能够跳起来了。

212号路的沼泽地带很容易陷进去，一动不动怎么出来呢？

沼泽地是个有趣的设定，不过也带来不少麻烦，它是处于淤泥底下随机的坑洞,并不是整片地都会陷进去，而且自行车也无法在上面行驶（后面的雪地也是）。陷入后只能顺时针快速按动上右下左方向键(或者逆时针),并立即走开才能够脱离坑洞处。

我通关看完制作群后黑屏了，怎么办啊？我用的是烧录卡。

以前口袋游戏通关后都是直接能够选择继续游戏的，黑屏也不要紧，你尽管关闭电源后再开启继续，游戏会从胜利回到家中的剧情开始的。

涂花蜜吸引精灵是怎么回事？

还记得白岱森林被救大叔还给的花蜜(あまいミツ）吗，将它涂在黄颜色的树上，可以吸引特定的PM前来吸食并捕获它。注意花蜜涂在树上后要过一段时间等到树开始摇晃才可以捕捉。花蜜用完了还可以找大叔再买（100　　瓶）。

No.349大黄鱼图鉴显示的地方为什么我总是去不到？

从图鉴看到No.349大黄鱼的位置在地图中间那段，其实就是殿元山脉里。从211号公路进入殿元山脉，向北走，推石后可以去到有雾的一层，这层有个湖，大黄鱼就是在这个湖里钓的。与宝石版一样，大黄鱼也很难钓，在这整个湖里，只有6个格子（就是钓点）可以钓到，比宝石版更BT的是这6个钓点每24小时变一次。总之钓大黄鱼需要耐心+RP。

瑜伽王基本技能里有3拳术，但野生捉到的和进化都没有，怎么办？

只能通过回忆技能。在ノモセシティ（野濑市）里，在海边的屋子，窗口前有个NPC是胖子的那间，里面那位NPC可以回忆技能，与宝石版一样，回忆一个技能需要付出一个心之鳞片。

我看见有些树可要摇动，请问是用什么技能？

摇树这个技能是金银版里独有的。DP里摇树用的则是“あまいミツ（蜂蜜）”这个道具。蜂蜜在ソノオタウン（花圃镇）后花园的光头NPC有售，把蜂蜜涂到黄色的树上，等6～8小时（如果超过一定时间没来摇则蜂蜜会消失——被吃光？）树就会摇动，调查就会遇到PM。注意涂几个蜂蜜的效果与一个一样；当树摇动后S/L大法只能刷PM的级数、性别、个体和性格，不能刷PM的种类。

龙系的绝招“流星群”在哪里学到？

在210号公路（有雾的那段路）里有一间民房，里面那位老NPC教学“流星群”，学到的PM要求是龙系PM，要最终形态且亲密度要满值（255）。

DP里主角的三招绝招在哪里学到？

当然先要通关和升级图鉴。然后坐船去新岛，在228号公路沙尘暴地区中部有民房，里面有位面对电脑的老NPC，谈话后可以让主角学习绝招。注意主角PM要求是最终形态，亲密度要满（亲密度255）。另外历代的主角PM都可以在这里学到绝招！要求同样是最终形态且亲密度要满。

我查看PM捕捉地资料时发现有一项是“从副主角的妹妹处获得地点”，请问那位妹妹在哪，怎么知道她说的PM？

在マサゴタウン（真砂镇）里，中部那间大民房里，有位在电视机前方的小MM，她就是副主角的妹妹，与她谈话就可以获得PM大量出现的地点。在谈话中，第一句话只是开场白，没有信息，第二句话才是重点：第一行开头就是地点，如果写着XXX号公路很容易看到，如果写的是炼钢厂等地点就要自己对照地点的日文了；第二行开头就是出现的PM。知道地点和出现的PM后赶快去捕捉吧！

我对新的地下世界挖掘很感兴趣，但不知道怎么操作？

地下世界挖掘可谓是游戏中一款综合探险、竞技的智力小游戏，通过它可以得到一些换陷阱或家具、道具的宝石，以及精灵进化石、可孵出精灵的化石等，当然更趣味的是玩家之间的抢夺和竞争。在得到たんけんセット（探险套装）后可以随时随地使用并进入地下世界，来到上方屏幕地图上有黄点的地方，用触摸笔点一下四周的墙壁，一旦出现闪光点就说明墙壁或者地面上有宝物。在闪光点前按A键可将地上的宝物拾起，或者进入墙壁挖掘游戏，注意使用锤子凿子挖掘的效果不同，但对墙壁的破坏程度也各异，合理使用才是王道。当宝石还没有全部挖掘出来而最上方的裂缝已经扩展到左边，挖墙就结束了。得到的道具还能放到背包里带回地面上。

地下世界有一些出售道具的大叔，能告诉我他们的位置吗，我都找晕了？



地下世界分布如图，图中点状标记表示兑换道具的地下大叔所在地，其中红色标记是可以用玉兑换家具的地方；兰色标记是可以用玉兑换陷阱的地方；绿色标记是可以用挖掘到的特殊物品兑换到各种玉的地方。

需要在固定地点进入地下才能到达的区域为：右下方黄色区域：ナギサシティ市；中间的蓝色区域：カンナギタウン镇；右上方的绿色区域：通关后在キンサキシティ市港口坐船到达的ファイトエリア、サバイバルエリア和リン－トエリア；左上方的粉色区域：升级图鉴后触发NO.488梦兽剧情后到达的满月岛。

在地下世界挖到的进化石、心之鳞片、化石怎么带到地面？

在地下世界挖到的道具先会放在地下世界专用的背包里，要带到地面先要转移到主角的背包里。具体操作是按X键打开菜单栏，选择“たから”这项（第四项），选择道具后按A键选择“バツグにしまぅ”这项（第一项），道具就转移到主角的背包里，然后就可以在地面使用了。



DP里应该怎样开启秘密基地？神秘力量这技巧使用不了。

本作里秘密基地设计在地下世界，要开启秘密基地首先要找到地下世界里的“大叔”，用宝玉交换“钻头”（后辍有“ドリル”都是钻头），然后找个地方，面对着墙壁，按X键开启菜单栏，选“トヲツフ”（第一项），找到“XXXドリル”后按A键，就可以开启秘密基地。快进去里面布置一下吧。另外秘密基地只能开启一个，重新开启前面的那个就没有了。

鬼盆栽怎么才能遇到？图鉴里没有显示。



首先至少要找到附近除你以外的另外一个玩家，否则不能遇见鬼盆栽。当你达到这个条件时，请按以下步骤操作，先把かなめいし（回音石，地下世界挖掘得到、或者208号公路NPC处得到、或者是主角家水塘边树丛隐藏道具）放到109号公路的枯井里。然后使用たんけんセット（冒险套装）进入地下世界，与另一位玩家进行地下世界联机。找到另一位玩家并与他谈话，然后回到地面，再进入地下世界、谈话……如此重复32次。当“てあつたひとにんずう”（遇到人数）那里得到32人以上就可以在109号公路的枯井处遇到鬼盆栽。

进化用的各种化石是不是只能在地下世界发掘？

不完全是，而且有些在地下并不能得到。

あやしいおこう	怪异香炉	未知图腾遗迹
がんせきおこう	坚硬香炉	钢铁厂
まんぷくおこう	满腹香炉	帐幕市
さざなみのおこう	水波香炉	210号公路
おはなのおこう	鲜花香炉	212号公路
こううんのおこう	幸运香炉	204号公路山洞
きよめのおこう	清静香炉	221号公路
プロテクタ	护身衣	228号公路
エレキブ　スタ	电力驱动器	野生（No.125）电击兽、(No.239)电击怪、(No.466)电击魔
マグマブ　スタ	岩浆驱动器	野生（No.126）鸭嘴火龙、(No.240)小鸭嘴龙、(No.467)鸭嘴暴龙
たいようのいし	太阳石	地下世界挖掘
つきのいし	月之石	地下世界挖掘
ほのおのいし	火之石	地下世界挖掘、钢铁厂
かみなりのいし	雷之石	地下世界挖掘、名木市
みずのいし	水之石	地下世界挖掘、213号公路(冲浪)
リ　フのいし	草之石	地下世界挖掘、花圃镇花园(后方)
かわらずのいし	不变之石	地下世界挖掘、金岬城愈加猴换得鬼斯通带有、野生(No.074)小拳石、(No.075)隆隆石、(No.076)隆隆岩带有
ひかりのいし	光之石	磁铁山、228号公路、拾荒特性PM拾到
やみのいし	暗之石	银河团仓库、冠军之路（升级图鉴）、拾荒特性PM拾到

在地下购买家具时玉的点数不够怎么办？

这要用到玉的合成功能，即把低价的玉合成为高价的玉，只要选取该玉并按A键将玉放置在地面，放入2或数块后玉会自动合成，合成的规律为：较大的数字+较小的数字/5（舍去小数点后位数）+1，先放置大的或者小的都没有关系。不同种类的玉没办法在同一时间放入同一个地点。

我把化石拿到研究所但却不能够复活？

因为挖到的部分化石在新奥图鉴里面没有记载，所以要等到图鉴升级到全国后才能复活，具体的种类有（括号里面是化石的名字）：

NO.138 オムナイト（かいのカセキ）
NO.140 カブト（ツメのカセキ）
NO. 142 プテラ（ひみつのコハク）
NO. 345 リリ—ラ（こうらのカセキ）
NO.347 アノプス（ねっこのカセキ）

地下捡到的彩色金属板除了卖钱有什么用？

彩色金属板是给No.493专用的，用来改变其属性，一共有16种之多！当不同属性的金属板携带在No.493身上时，其属性也会发生相应的变化，具体包括：虫属性、火属性、毒属性、电属性、格斗属性、超能属性、龙属性、鬼属性、草属性、地属性、冰属性、恶属性、飞属性、岩属性、钢属性、水属性。当然，卖掉也是个好主意，许多家具需要昂贵的价格（金刚石），通过挖石板来赚钱是个快速有效的办法。

如何去掉秘密基地的大石头？

这次的石头没办法直接用工具去处或者是使用什么辅助道具（例如前作的木板）去除，而是要通过联机夺旗胜利后就可以减少石头的数量。只要在基地里面的家具菜单中选择删除选择就可以点要删除的石头了，下方会显示可以删除的石头剩余的数量。没条件联机的话只好选择另外开辟秘密基地的地点了（摆放位置不同，但石头还是那么多）。另外，随着夺旗胜利次数的增加，秘密基地能放置家具的数量也随之增加，如获胜1次可以增加到12件家具，获胜3次可以放15件。

我已经通关了，图鉴只剩下No.65、No.114、No.115和另一只神兽，请问怎么获得它们的图鉴？

No.65是气球鬼，解决たにまのはつでんしょ（风力发电厂）的事件后每逢星期五在发电厂门口会有一只气球鬼。No.114是未知图腾，位置在ズイタウン（花蕊镇）东边的遗迹里。No.115是里欧鲁，在こうてつじま（钢铁山）和一位NPC组队战斗，解决钢铁山的银河团后组队的NPC会给你里欧鲁的蛋，孵化后得到里欧鲁,或者到クロガネゲ-ト（黑金大门）的深处有NPC使用它来战斗，对战后可以获得图鉴。另外一只神兽在另一个版本里，虽然不能遇到，但可以不联机通信获得图鉴,具体为：在カンナギタウン（冠凤镇镇）北方的民居内,那位给你秘传机03（冲浪）的NPC可以给你看到另一只神兽的样子，这就有图鉴了。

请问迷尼龙在哪里钓到？图鉴显示的位置怎么也去不到。

迷尼龙在殿元山脉内有瀑布的水域里钓到（去找封面神兽时候不是曾经经过一条瀑布吗？）,中级高级钓竿都能钓到,而且遇见率很高,还有几率会钓到哈古龙。注意在207、208号公路的洞口进入才能到达有瀑布的水域，在211号公路的洞口进入只能到达到大黄鱼的水域。

DP里选美那5条头巾在哪里获得？

ノモセシティ（野濑市）最东方的那间屋子里，与绿头发的NPC谈话后获得头巾。首位的PM某项选美能力较高会给相应的头巾，分别为：

かっこよさあ较高　かいバンダナ
うつくしさ较高　あおいバンダナ
かしこさ较高　みどりのバンダナ
たくましさ较高　きいろのバンダナ
かわいさ较高　ピンクのバンダナ

战斗门口宿敌前一阵子还不时找我挑战，现在怎么连他的人影也看不着了？

要在周末的2天才会出现。当然如果你在他出现的地方存盘，即便不是周末他也在，而且每天照样能挑战！

学了飞天术、怪力术这些秘传机不能被其他技能替代怎么办？

只能是在ミオシティ（美央城）里，商店（SHOP）上方的屋里的那位忘记老头，谈话后选择好PM和技能就可以忘记了。

No.443洞深龙的图鉴显示在206号公路自行车道下方的洞穴，为什么总是遇不到？



错了，你走到另外一个洞穴里了，在这个看得见洞口的左边还有一个被自行车道遮着的洞穴，进去可以看见有几块石头需要推开，在这个洞穴里才有No.443洞深龙，而且遇到的几率很高。

在地下世界挖到的各种化石应该拿到哪里复活？



在クロガネシティ（黑金市）的东北方有一间白色的屋子，那是化石博物馆，里面的柜台右边那位戴眼镜的NPC可以为你复活化石，放下化石后先出去，然后再进去拿回PM，注意身上要有空位。另外这里可以用S/L打法来刷PM的个体值和性格，只要拿PM前记录就可以。

我练努力时忘记自己练了多少，游戏里能不能查看到努力值？



和个体值一样，努力值也是游戏的隐藏数据，直接查看不到，也没有NPC告知你精确值。不过与宝石版一样，DP同样设置了努力缎带，具体位置在ナギサシティ（名木市）商店（SHOP）上方的白色建筑物（其实是市集），里面左方下面那位NPC，谈话时队伍首位的PM努力值已经满了（510）就会给该PM一个努力缎带。当然，如果用烧录卡，也可以将存档备份，然后用修改软件查看具体的数值。

主人公的移动怎么这样慢，有没有什么能变快的办法？单车有吗？

游戏刚开始的时候主人公的确只能慢慢地一步步地走动，请勿着急，当初期剧情发展到获得主角怪兽后返回家中，即可从老妈那里获得加速鞋了，拥有了加速鞋之后就可以用B+方向键来控制主角进行跑动了，而且本作中即使在房间里也一样可以跑动哦！等到游戏中期进行到第二道馆的时候就可以获得单车，进一步提高移动速度了。

如果调整对话的速度？

游戏中对话速度是可以由玩家自己设定的，打开游戏菜单，选择せってい（游戏设定），其中的第一项はなしのはやさ，就是调整对话时文字显示速度的，依次为おそい（慢）/ふつう（中）/はやい（快）。

这次的精灵总数有多少？



目前已知最大的精灵总数为493只，但游戏最开始时获得的是只能容纳150只怪兽的新奥图鉴，在一周目通关后如果已经完成了新奥图鉴就可以到博士那升级为全国图鉴。

新奥图鉴要求全收集？单机能收满全部的怪兽么？

这次的升级图鉴收集要求降低了很多，不用全部捕获，只是全部见过就算是登录完全了，但是作为游戏过程中来说，能见到其他陌生怪兽最容易的不是通过在野外遭遇，而是通过其他精灵训练师来获得相关资料；毫不夸张地说，如果在一周目里尽可能多地与每个训练师都交手过的话，图鉴能够完成到除了另一只神兽/三圣菇/114号安侬其他全部怪兽都已经见过的程度，所以各位在冒险中千万不要想办法去躲避那些道路上出现的训练师，堂堂正正地接受他们的挑战吧！

我还差几只怪兽没有见过，能否帮忙看一下获得地点？

其实最笨但最有效的方法是去把整个世界地图再绕一遍跟全部的训练员对战后基本就能获得你需要的怪兽的资料了。至于上面说的另一只神兽，通关后前往カンナギタウン（冠凤镇）可以获得它的图鉴；三圣菇在神事、英知、律诗三大湖泊的中心岛屿里，其中红圣菇会直接逃跑，但同样可以从赶来的博士处获得它的图鉴；最后114号安侬在ズイタウン（花蕊镇）右侧的未知遗迹中出现。

我发现在386号以后的图鉴中还有很多没有出现在新奥的150号图鉴当中的怪兽?

本作中除了增添了很多新的怪兽外，还对前作中的部分怪兽做了新的进化形态，比如冰/草伊布等等，以及一些新的神兽，他们是在新奥图鉴之外的，需要在图鉴升级后满足一定的进化条件后才能获得。

发电厂的门进不去，桥上的银河团不让开怎么办?

这里需要发电厂的钥匙来开门。先返回发电厂左方的ソノオタウン（索诺镇），此时左上角原先被银河团成员堵住的森林入口已经开启，可以进入；进入后打败银河团二人组即可获得大叔的感谢，同时获得发电厂的钥匙。此时就可以返回发电厂开门进入了，打败全部的人员后桥上封锁道路的也就消失了。

被困在ハクタイシティ（白岱市）出不去了…单车已经拿到了可就是不让我通过，这可怎么办?

光拿到单车还不够，到精灵中心右侧的房间与老人对话可获得だんけんセット（挖掘套装），以后可以用这个进出地下世界，拿到这个重要道具以后就可以出城了。

ヨスガシティ（绿市）的道馆怎么是空的?我怎样做才能见到她?

先去其他的地方吧，这个道馆馆主就是曾经出现在华丽大赛会场门口的那位紫衣鬼女王，她暂时不会出现在道馆里，要一直等到主角在カンナギタウン（冠凤镇）获得了秘籍03冲浪后才会出现，因此还是先继续向其他的城市出发进行冒险吧。

打完第四个道馆以后不知道该干什么了?



完成了ノモセシティ（野　　市）的水系道馆挑战赛以后，到野濑市上方的狩猎区外同这里的可疑的银河团成员对话，之后跟着他逃跑的方向进行追赶，追到律诗湖畔后发生战斗；战斗完毕后在上方看到黑衣女子，接受她的委托，把秘传之药拿去给210道路的餐厅旁边的可达鸭，与它们对话后交出药它们就会离开了，这样新的道路就开启了。

在カンナギタウン（冠凤镇）拿完了冲浪以后用不成，不知道该去哪?

冲浪对应的是第五个徽章——鬼系徽章，因此拿到冲浪后就该前往ヨスガシティ（绿市）去挑战道馆了，这个时候原先空场的道馆现在已经有人了。

为什么我第六/七个道馆已经挑战完了但是就是触发不了湖边的剧情呢?

要先到美央市左上角的图书馆3F找到博士、副主角和劲敌，四人会坐下开作战会议，完毕后就可以继续前往律诗湖畔进行下一步的剧情发展了。

寻找神兽时被卡在テンガンざん里面了怎么办?我看到有的洞穴里的洞口被人堵住了?像那个殿元山去寻找神兽的路上有一个、试练之洞还有一个!到底怎么进这些到不了的地方?

殿元山外侧的确有不少可以使用秘籍训练机08的地方，不过有时岩壁上的标记并不明显，所以需要认真观察才能发现，如果一条道路是死路那么就需要及时换一条道路继续前进。

暂时被堵住只是说明现在还没有通过这里的必要，等到满足条件后这些入口都是会开启的——比如殿元山的那个，等神兽被抓住以后银河团成员会消失，等到这个时候就可以从原本不能进的洞口处进入了!

八个道馆训练场的机关设置各异，如何通过?

岩系道馆：无机关

草系道馆：利用树林的3D立体影象隐藏训练师，必须要将其找到，与之对话并获胜后下一个才能够出现，全四个训练师挑战完毕后馆主就会出现了。

格斗系道馆：地面的板子可以进行沿着地面的槽进行左右推动，板子上的缺口可以允许主角通过，先把左、右边的道路推出，分别推动最上方的两个板子使他们的缺口重叠，然后再推动中间道路的板子利用缺口做出道路，即可到达馆主处。

水系道馆：地面上黄色机关踩上后可使水面彻底下降干涸，主角可通过干涸的地面；踩绿色按钮是是一档放水，可以使黄色浮板浮起，通过有水的断面；踩兰色按钮可使水面大幅度上升，最终来到馆主面前。

鬼系道馆：智力问答，调查升降台前的木板上有简单的数学题，根据计算结果选择房间进入，如果计算正确的话则进入下一级，错误的话就会遇到训练师进行对战，获胜后返回继续选择答案。四轮后见到馆竹。

钢系道馆：地面的升降台可以上升/下降或同平面内直线移动，踩上去可把人传送至新的地方，最终找到红色的升降台处就是馆主处了。

冰雪道馆：利用光滑的冰面来进行滑动，在前方没有障碍物或特殊地面的情况下会一直向前方滑动，而要见到馆主就需要把道馆中央的三排雪球利用冲击破坏掉。先处理左右两竖排雪球,然后再从横向对准位置一一破坏中间位置的雪球。最后便可见到馆主。



电气道馆：旋转齿轮当主角踩上齿轮的中心时，齿轮会根据颜色不同发生旋转，同时也会引起旁边其他齿轮的旋转，让齿轮上的道路组合在一起就能出现新的通道，一直通向馆主。

通关就是打完四大天王吗？打完了他们以后做什么



同前作一样，真正的冒险开始于一周目的游戏剧情结束以后,届时不仅精灵图鉴获得升级,更有很多新的剧情和要素被开启等待着玩家的挑战,尤其是本作出现的众多神兽,它们的捕获剧情将是新一轮的热点。

那都抓住了以后还有其他的事情可以做吗？

游戏进行完一周目以后，二周目的剧情其实是由若干分支剧情组成的，二周目的游戏自由度很大，除了需要满足全新奥图鉴150只怪兽全收集，然后前往博士的研究所进行图鉴升级这个基本前提外，其他的剧情是不分先后触发顺序的，也就是说只要满足了条件是可以同时触发多个神兽捕获剧情的。捕获神兽是二周目最大的目标而不能算是唯一的目标，毕竟在游戏中还有很多其他的相关游戏要素可以去挖掘，比如各种小事件等等，所以在二周目的进行过程中以神兽捕获为主要目标而努力吧。

《钻石·珍珠》里到底有多少神兽？怎么现在看二周目的很多剧情都是神兽神兽，有那么多吗？

的确，《钻石·珍珠》是一个神兽爆炸的作品，超多的神兽的存在使得原本地位尊贵的神兽反而成为了人人都能获得的普通怪兽，很难得说这究竟是好还是不好，游戏中动辄出现LV70的神兽已经见怪不怪，倒是获得他们的方式颇值得推敲。除了现在已经判明的NO.480–NO.490外，还有入手条件仍然未知的怪兽NO.491–NO.493，其中种族值720的NO.493更是被广大游戏玩家亲切地称之为“口袋妖怪之神”而梦幻般地存在着。不知道这样恐怖的怪兽会对今后的对战产生多么巨大的影响。

双色玫瑰的两个形态怎么进化？怎么我都40多级了还没进化成蔷薇超人？

新作中增添了很多新的进化道具是玩家所第一次接触所不熟悉的，例如本作的玫瑰种子需要亲密度升级进化才能进化成双色玫瑰；而双色玫瑰进化成蔷薇超人则需要使用ひかりのいし（光之石）的道具；相类似的还有出现在本作中的梦妖及黑暗鸦，他们需要使用やみのいし（暗之石）的进化道具才能进化成各自对应的进化形态。

冰伊布和草伊布实在太可爱了！请问是在什么地方搞到的啊？是使用叶之石进化吗？

这次伊布家族又增添的两位新成员可谓真正突破了传统进化的范畴，在通关后可以在第五道馆所在城市的精灵中心旁边的房子中与一个男人对话获得伊布，而此后需要带着伊布到特定地点升级才能进化成冰伊布和草伊布——带伊布到白岱市左侧的白岱森林下方入口附近左上方的一块草丛中的石头附近升级的话伊布就会进化成为草伊布了；而如果带着伊布到217号道路的冰之岩石附近升级进化的话伊布就会进化为冰伊布。这样的固定地点进化方式是第一次被引入到口袋游戏当中，类似的还有在殿元山升级进化的三合一磁怪、朝北鼻。

冰伊布和草伊布实在太可爱了！请问是在什么地方搞到的啊？是使用叶之石进化吗？

这次伊布家族又增添的两位新成员可谓真正突破了传统进化的范畴，在通关后可以在第五道馆所在城市的精灵中心旁边的房子中与一个男人对话获得伊布,而此后需要带着伊布到特定地点升级才能进化成冰伊布和草伊布——带伊布到白岱市左侧的白岱森林下方入口附近左上方的一块草丛中的石头附近升级的话伊布就会进化成为草伊布了；而如果带着伊布到217号道路的冰之岩石附近升级进化的话伊布就会进化为冰伊布。这样的固定地点进化方式是第一次被引入到口袋游戏当中，类似的还有在殿元山升级进化的三合一磁怪、朝北鼻。



以前在动画里见过的曼纽拉怎么进化得到？听说跟叫什么爪的道具有关吗？

这是本作的又一种新增加的进化方式——携带道具后升级进化。在游戏进行过程中能够拣到叫做するどいツメ和するどいキバ的道具，分别让前作中的纽拉和镰刀天蝎携带后升级即可发生进化，此外对镰刀天

蝎的进化同时还有夜晚的时间要求。而在前作中，一般与携带道具进化相关的必然要经过通信交换，而本作则突破了这个限制。

那么我还看到双尾猴、巨舌怪、古蜻蜓这些怪兽说要学会特定的技能才能进化？如果它们原本学不会怎么班？

学会特定技能后进化是本作中比较不可思议的一种特殊进化方式，比如手尾猴习得双重攻击后就可以进化成为双尾猴、大舌头习得滚动后就可以进化成为巨舌怪，非常独特的进化方式，但是目前还不能判定所有以这种方式进化的怪兽通过什么途径来学习到需要的技能——比如洋洋玛蜻蜓和蔓藤怪需要进化的话就必须习得原始力量，但是这两只怪兽并不能通过升级习得该技能，看来只能通过特定剧情才能获得了。

很早就听说了这次的怪兽公母会造成很大差异，请问一下进化的时候性别会对怪兽有影响吗？

应该说公母差异是存在的，但不是对每个怪兽都有影响的，比如全国图鉴412号的蓑叶虫，在LV20进化的时候会根据性别进化成为防御形态的423号或者攻击形态的424号；而甚至于有的怪兽进化对性别要求非常严格,全国图鉴的415号蜂巢就只有母性的才能进化成为416号的女王蜂、而475号的超能斗士只能由前作公性的超能少女使用觉醒石来进化获得。所以对于这些限定怪兽来说,需要有针对性地分性别进行培养。

我常听到人家说四天王出门BUG，这是什么，有什么危害？



身上携带会HM03冲浪的怪兽进入四天王挑战间，在第一天王的房间里待门关闭后，面向下对门打开菜单选择使用冲浪可以出门！（在门处可以使用钓竿，不过什么都无法钓到……）穿过门后可以进入黑暗的世界，在地图上并不显示此处的位置，但在此空间中移动一定方向将有「ソノオのはなばたけ」、「なぞのばしょ」等地面出现变化,部分地方可以使用逃脱绳（あなぬけのヒモ）或使用秘籍02飞天脱出此区域。利用此BUG可以自由移动至地图的任意地点、到达一些普通条件无法到达的场所,本BUG的破坏性很高，可能造成的后果包括：死机、无法继续游戏、烧录卡内核损坏等，尤其是在进入黑暗世界后请勿存档，一旦存档再开机将导致无法移动,只能删除记录从头开始游戏！

听说利用该BUG可以捕获No.491、492两只神兽，具体怎么做？

491：首先携带会使用HM03冲浪、HM02飞天的PM



口袋手表功能调整至04计步器状态并清0（这样做便于统计步数）；最好携带学会テレポ ト（瞬间移动）、あなをほる（钻地，或者带上あなぬけのヒモ钻地绳）技能的PM，然后如上所述在第一天王的房间中使用冲浪出门，在穿过门的第一格（即冲浪状态消失处）开始计步，向右走200步、再向下256步（合计456步）、最后向左63步（累计519步），打开道具栏查看地图，会发现自己已经在地图左上方的某个岛屿处，站在此处使用挖掘套装“たんけんセット”进入地下，然后直接选择地下菜单倒数第二项返回地面，会发现此时自己身处一个叫做“しんげつじま（新月岛）”的地方！此时由于BUG的关系画面可能会出现花版，可以打开道具查看就能恢复正常。向左从入口处进入森林，在里面出现的就是LV40的NO.491ダクライ（黑啸灵）！捕获完毕后出森林到右侧的港口与船员对话就可以返回ミオシティ市了。

492：重复上面的步骤到黑暗空间第一格，计步器清0后向右200步，再向下363步（合计563步），最后向右704步（累计1267步），也同样先进入地下再返回地面，会发现此时自己正身处一个叫做“うみわれのみち”的地方，画面可能出现花屏，不用理会，一直向上前进，走过很长的道路后在一片花海中看到的NO.492シェイミ（草刺猬）正在这里等着你，捕获完毕后使用飞天飞往其他城市就可以了。

ポケトレ这个道具有什么用途？

在通关后如果新奥图鉴150只全部登录完毕（注意是前1-150，第151只存在与否都没有关系），前往博士研究所处与博士对话就可以发生剧情，大木博士前来给主角的图鉴升级为全国图鉴，并且还可以获得ポケトレ，这个工具是用于辅助玩家来捕获旧版怪兽的，当主角位于草丛中时，打开身上的道具栏，转换到重要道具栏，选择使用ポケトレ，此时附近的草丛会发生抖动，说明此处有怪兽存在，只要靠近就会进入战斗了。ポケトレ每使用一次后需要走50步充电后才能重新使用，并且不能在草丛以外的地方、主角骑在自行车上的时候使用。

我在使用ポケトレ的时候发现草丛会抖动，而且抖动幅度不同，这是怎么回事？

抖动幅度不同说明遇到了不同的PM，出现的怪兽与草动抖动程度的关系为：摇动幅度较小，出现率较高的怪兽，草丛摇动的时间也会较长；摇动的幅度较大，出现率较低的怪兽，短时间有叶子飘动、发光的感觉；发光的草，出现闪光怪兽，只会出现一瞬间，千万不要错过！由于各种草丛抖动程度不同，所以在使用的时候一定要注意屏幕范围内的每个地方。

ポケトレ模式的特征：进入摇动幅度较大的草丛时

有较高的自然解除率；进入摇动幅度较小的草丛时，自然解除率较抵；靠近自己、摇动幅度较大的草丛中，可能出现稀有怪兽；远离自己、摇动幅度较小的草丛中，可能出现刚才遇到的怪兽。也就是说，只要不逃跑（可以捕捉或者打死），草的抖动可以持续下去,但要注意在走到抖动的草的时候不要遇敌（可以先遇敌一次再使用ポケトレ，这样不容易中途而废），否则就失去了机会。

能告诉我那些珍贵的进化道具的得到方法吗？

其实本作的进化石比其GBA上的几版都容易得到，因为很多种类都可以在地下挖掘，

名称	中文名称	入手方法
ほのおのいし	火之石	タタラせいてつじょ炼铁场、地下挖掘
みずのいし	水之石	213号道路（需要冲浪到达）、地下挖掘
かみなりのいし	雷之石	ナギサシティ市、地下挖掘
リ　フのいし	叶之石	タタラせいてつじょ炼铁场岸边使用冲浪到对岸，进入ソノオのはなはた拣到、地下挖掘
つきのいし	月之石	地下挖掘
たいようのいし	日之石	地下挖掘
まんまるいし	圆石	野生ラッキ　(NO.113幸运蛋)携带、地下挖掘
おうじゃのしるし	王者证明	拥有「ものひろい(拣东西)」特性的怪兽随机拣到
プロテクタ	保护装置	228号道路
りゅうのウロコ	龙鳞	野生タツベイ(NO.371宝宝龙)携带
エレキブ　スタ	电气盒子	野生エレキッド(NO.239小电击兽)携带
マグマブ　スタ	岩浆盒子	野生ブビィ(NO.240布比火龙)携带
アップグレ　ド	进化盒	升级图鉴后在ハクタイシティ市与民居中的大木博士对话
あやしいパッチ	怪异零件	225号道路
れいかいのぬの	灵界之衣	229号道路
するどいキバ	尖锐之牙	战斗塔48BP换取
するどいツメ	尖锐之爪	冠军之路、224号道路、战斗塔48BP换取
こううんのおこう	幸运香炉	204道路洞穴
あやしいおこう	怪异香炉	安侬遗迹
まんぷくおこう	满腹香炉	トバリシティ市（需要攀岩）
うしおのおこう	潮汐香炉	204号道路
がんせきおこう	坚硬香炉	タタラせいてつじょ炼铁场
のんきのおこう	畅气香炉	225号道路
さざなみのおこう	海波香炉	210号道路
おはなのおこう	鲜花香炉	212号道路
きよめのおこう	清静香炉	221号道路
かわらずのいし	不变石	キッサキシティ市用チャ　レム交换ゴスト时会携带、地下挖掘

如何利用蜂蜜引诱来捕捉精灵，能抓到什么？

在解决了游戏中的发电厂剧情后，可以在ソノオタウン镇左上方进入的森林里同大叔花100日元来购买香甜的蜜），也可以沿途拾到，不过数量比较少，使用的时候只要对着黄棕色的大树按a键调查并选择“はい”就可以把蜂蜜涂抹在上面，之后经过5–15小时（时间太短会要求重新涂，白白浪费，太久会失去效果）之后再来到该处，看到树发生摇动就说明已经有怪兽出现了，此时只要调查一下树就进入战斗，可以进行捕获了。

可以抓到的有：NO.256ケムッソ、NO.415ミツハニ、NO.412ミノムッチ、NO.420チェリンボ、NO.446ゴンベ、NO.190エイパム（朝/夜）、NO.214ヘラクロス（朝/夜）、NO.266カラサリス（钻石）、NO.268マユルド（珍珠）需要说明的是，一旦出现怪兽，其种类就不会改变了，即便重新读取存档也是如此，但读取存档可以选择该怪兽的性别。

游戏中有哪些人可以和他们交换精灵？

可以和NPC交换精灵的地点和精灵为：

クロガネシティ市，用ケーシィ凯西（携带オレンのみ）同玩家交换ワンリキ　腕力

ハクタイシティ市，用ペラップ音符鹦鹉（携带ヒメリのみ）与玩家交换ブイゼル水鼬

キッサキシティ市，用ゴースト鬼斯通（携带かわらずのいし）与玩家交换チャーレム瑜珈王

226号水路，用コイキング鲤鱼王（携带ラムのみ）与玩家交换ケイコウオ双尾鱼

碎片（かけら）有什么用？

碎片可以用来交换招式机器,只要积满10个,前往ノモセシティ市左边的天气研究所与这里的女孩对话就可以兑换三种天气技能训练机了。具体对应的种类是：みどりのかけら（绿色碎片）换技能训练机07あられ（冰雹）；あかいかけら（红色碎片）换技能训练机11にほんばれ（日本晴）；あおいかけら（蓝色碎片）换技能训练机18あまごい（祈雨）；きいろいかけら(黄色碎片)换技能训练机37すなあらし(沙尘暴)。

NO.412ミノムッチ 蓑叶虫如何进化？

蓑叶虫除了正常的进化外还有其他的特殊进化形式，这种特殊进化和其进化时所处的环境（不同的环境下颜色不同）有关，母的NO. 045进化时会根据不同颜色进化成不同形态的NO. 047，而颜色的种类和其在不同的环境中发生战斗遇敌相关，只要不改变环境让它重新战斗，它的颜色就会一直保持下去，但是在进化之后就不能进行颜色变化了。具体为：

绿色——草丛

黄色——洞穴、沙滩

粉红色——室内（战斗塔、建筑物等）

此外，如果收集全了三种颜色的NO. 045后携带在身上,与ノモセシティ市的NPC对话可获得きょうせいギプス竞争背心（携带怪兽参加战斗获得努力值翻倍）。

如何捕捉“？”与“！”的安侬？

捕获了全26种字母A～Z形态的怪兽后，位于214号道路上方的洞穴将会发生扩大（这个洞穴扩大后也是出现NO.449 ヒポポタス土河马的唯一出现地点），在尽头处的遗迹内室中将出现剩下两种形态“？”与“！”的安侬。

训练师卡片上达到5星的条件是什么？

分别为通关、全图鉴、选美全胜、战斗塔100场连胜、地下世界盗旗50胜。

化肥有几种，有什么作用？

一共有4种化肥,可以在208号道路右侧的果实名人的家中与女士NPC对话进行购买,每种都是200元。化肥可以对果实的成长周期作出改变，具体为：

すくすくこやし：缩短果实成长周期,使果实提前成熟；
じめじめこやし：延长果实成长周期，使果实晚期成熟；
ながながこやし：延长果实成熟时间，使果实成熟后消失时间拖后；
ねばねばこやし：使果实枯萎后能够长出更多的果实。

听说插入不同的Z版卡能够新出现不同的pm？

是的，感觉和微软当年的捆绑销售IE如出一辙…DS主机上插上正版的GBA卡带后将在固定地点出现旧版怪兽，而且不同版本的卡带对应不同版本的怪兽（注意经过测试发现D版和烧录卡无效）例如NO.239 エレキッド电击怪（低几率携带电击兽进化道具エレキブースタ　）需要插入火红版卡带才会出现在发电厂门口的草丛中；NO.240 ブビィ布比火龙（几率携带鸭嘴火龙进化道具マグマブースター)需要插入叶绿版卡带才会出现在ハードマウンテン山的洞穴里。更具体的为：

插入红宝石卡有橡果球（203道路）、顶叶怪（229道路）、伪装花（钢山）、杀手猫（208道路）太阳石（203道路）

插入蓝宝石卡有荷叶蛙（203道路）、莲叶河童（229道路）、地狱超人（钢山）、饭匙蛇（208道路）月亮石（捕捉鬼龙的洞）

插入火红版有绿毛虫（204道路）、铁甲蛹（森林)、阿柏怪（狩猎区）、卡蒂狗（201道路）、电击怪（发电站）

插入叶绿版有独角虫（204道路）、铁壳昆（森林）、穿山鼠（迷失山洞）、穿山王（228道路）、六尾（209道路）、布比火龙（火山）

插入绿宝石卡有榛果球（森林）、天蝎（214道路）、壶壶龟（224道路）、姬熊（211道路）、大姬熊（217道路）

此外，让人汗颜的是，插入任意的GBA卡，可以在森林洋馆遇到鬼斯通和耿鬼！



ヨスガシティ市上方的精灵散步广场如何进入，有什么用？

需要携带限定种类的“可爱”的精灵才能够进入,可爱的（真是个模糊的界限）的PM有：ピカチュウ（皮卡丘）、ピッピ（皮皮）、コダック（可达鸭)、パチリス（电松鼠）、ピンプク（小幸运蛋）、ミミロル（褐绒兔）、フワンテ（气球鬼）、プリン（胖丁）、アチャモ（小火鸡）、エネコ（向尾猫）、キナココ（蘑蘑菇）。除了能够很容易拣到的两个技能训练机外，在公园右上方的两个石塔中的左侧的石塔中有非常重要的道具“おまもりこばん（让怪兽携带参加战斗后获得金钱翻倍）！进入后对着墙壁按A键就可以得到。

每日得到各种果实的NPC有哪些？

每天同一些游戏中出现的NPC对话来获得，这几位NPC包括：

ソノオタウン镇的花店的姐姐：NO.1—NO.5号果实
208号道路右侧房间里的果实名人：NO.1—NO.26号果实
ノモセシティ市左下方民居中的女主人：NO.36—NO.52号果实

同样的，在得到之前可以先存档，如果不是自己需要的果实种类，可以读取存档再对话一次。

シールいれ这个道具有什么用途？

シールいれ可以装纳装饰PM用物品，得到它后可以每天在ナギサシティ市的ナギサいちば（名木市场，商店左上侧）建筑中最上面的墨镜大叔处买到装饰用的道具，而且道具的种类也会每天都不同。购买以后可以在道具栏中选择使用シールいれ可以查看已经拥有的装点物种类。要装饰Pm，可以到任意口袋中心打开柜台旁的电脑，打开后选择第二项“×××のパンコン（×××为主角名字）”，打开后选择第二项“ボールカプセル”，这时会出现12个球供任意选择,任意选定一个后出现选项“へんじゅう（变化）”、“いれかえる（位置替换）”（如果事先没有设置过该球则直接进入装点界面），选择第一项就可以进入精灵球的装点界面了。在装饰界面中，DS的下屏左边的装饰

物可以通过触摸拖动到精灵球的任意位置,届时装饰效果就可以从该处出现。每个精灵球上最多放置8个装饰物，如果想要查看具体效果的话可以点击下屏左下方的蓝色精灵球标志，完成后点击“けってい”保存。返回精灵球选择界面时可以看到经过装饰的精灵球加上了特殊标志，此时按A选择该精灵球就会出现新选项“セット”,选择后可以选择要使用该效果的怪兽（只能是身上携带的怪兽），完成后就可以使该怪兽在战斗中出场时拥有特殊的绚丽效果了。

听说本作增加了学会某种招式后才会进化，具体都有哪些？

对，招式进化又是一个新的进化方式，当精灵升到一定级别的时候学习特定的招式后就能够进化（如果选择不学习该招式则不会进化）：No.108大舌头学会“滚动”后进化、No.114蔓藤怪学会“原始力量”后进化、No.190长尾怪手学会“双打”后进化、No.193阳阳玛学会“原始力量”进化、No.221长毛猪学会“原始力量”进化、No.438小胡说树学会“模仿”后进化、No.439小吸盘魔偶学会“模仿”后进化。

如何让音符鹦学舌？



鹦鹉学舌在本作得到了实现，真是非常有趣的设定！注意捕捉或交换得到的音符鹦并不懂得学舌（おしゃべり）这一招式，不过你可以带上音符鹦去回忆技能。回忆之后就可以在战斗外的场面录音，即地图模式下查看精灵菜单，选择おしゃべり这一地图招式，之后系统会提示开始录音。录音完毕后只要音符鹦一上场就会发出和你录入的相同的声音！

原来的秘传机05 闪光怎么没有了，遇到黑暗的山洞怎么办？



这次HM05闪光（フラッシュ）变成了普通的招式机器，但仍然可以在地图上使用，照亮黑暗的山洞。TM70「闪光」可以在黑金大门B1F找到。

道馆徽章放久怎么变黑了？

这又是个有趣的设置，徽章长期“闲置”后会逐渐变灰色至看不到图案，这时候可以在查看界面用触摸笔反复划动（擦拭）该徽章后就会逐渐恢复光泽。

这次的努力值勋章在哪里取得？

若PM的某项努力值升至全满的话，海滨市（ナギサシティ）市场左下角的女子会给主角排头小精灵努力奖章。另外左上角的男子负责销售精灵球贴纸，中间的大叔则会一天送主角一张贴纸。

给493改变属性的各种石板除了地下，在哪里可以得到呢？



除了在地下，还有：

ひのたまプレート	火焰石板	坚硬山脉双人战那层，一个高低差很明显处
しずくプレート	水滴石板	220号公路沙滩
いかずちプレート	雷电石板	名木市灯塔前（隐藏）
みどりプレート	翠绿石板	210号公路右边的瀑布上方（隐藏）
つららプレート	冰封石板	217号公路拾得秘籍08附近的小屋，需要拾得秘籍08后才可获得
こぶしプレート	拳击石板	215号公路一格斗家旁
もうどくプレート	剧毒石板	狩猎场2区右上方(石头)从右到左数起第四棵树左边
だいちプレート	大地石板	黑金大门最深处(隐藏)
あおぞらプレート	青空石板	精灵联盟门前瀑布下的左边雕像（隐藏）
ふしぎプレート	奇异石板	未知图腾遗迹深处
たまむしプレート	玉虫石板	白岱森林森之洋馆（鬼屋）外边的右边上方（隐藏）
がんせきプレート	坚硬石板	天眼山山顶冲瀑布到达的山洞（隐藏）
もののけプレート	阴魂石板	绿城公园
りゅうのプレート	龙王石板	白岱市雕像后方(隐藏)
こわもてプレート	恐惧石板	白岱森林森之洋馆(鬼屋)2楼
こうてつプレート	钢铁石板	磁铁山双层打遇到小严处位置

如何捕捉三圣菇

三圣菇不需要在通关后抓,只要完成了珍珠或钻石神兽的事件后，就可以到三个湖泊的中间的洞穴（需要冲浪）遇到它们。其中位于山脊湖的No.148「意志之神」アグノム和位于英知湖的No.146「知识之神」ユクシ—遇到后都不会逃跑，可以在其前面存档后捕捉,LV都是50级,但捕获率非常低,要多尝试才可能捕获。而位于神事湖的红色的No.147「感情之神」エムリット，在主角得到它的发现资料后会立刻逃跑（不会进入战斗），这时七釜谷博士走进来，说起在水尾图书馆中拜托主角三人的事，并说在得到三圣菇的资料之后，研究却越来越混乱，谜题越研究越多了,并问主角要不要去追它，如果要可以通过小精灵手表的的追踪地图（マ—キングマップ）功能来跟踪。遇到它后它会像金

银三圣兽那样在第一回合逃跑，因此若想捕获它，还得找一只会防止对方逃走的招式的小精灵才行，或者直接用大师球。

原1-386版的精灵有一部分又有了新的进化形态，具体都有哪些？

本作一些精灵是在原来386的基础上进一步进化：

NO.462 ジバコイル由NO.82三合一磁怪レアコイル在殿元山升级进化

NO.463　ベロベルト由NO.108 大舌头ベロリンガ习得ころがる（滚动）后升级进化

NO.464　ドサイドン由NO.112铁甲暴龙サイドン携带プロテクタ-通信交换进化

NO.465 モジャンボ由NO.114蔓藤怪モンジャラ习得げんしのちから（原始力量）后升级进化

NO.466 エレキブ-由NO.125电击兽エレブ　携带电镀盒（未判明道具）通信交换进化

NO.467　ブ-ブ-ン由NO.126鸭嘴火龙ブ-バ　携带岩浆盒（未判明道具）通信交换进化

NO.468トゲキッス由NO.176飞翼兽トゲチック使用ひかりのいし（光之石）进化

NO.469 メガヤンマ由NO.193洋洋玛蜻蜓ヤンヤンマ习得げんしのちから（原始力量）后升级进化

NO.470リ-フィア由NO.133伊布イ　ブイ前往白岱森林入口处左上方的岩石附近升级进化

NO.471グレイシア由NO.133伊布イ　ブイ前往217道路中冰石附近升级进化

NO.472グライオン由NO.207镰刀天蝎グライガ-晚上携带锐利之牙（未判明道具）升级进化

NO.473マンム-由NO.221长毛猪イノム-习得げんしのちから（原始力量）后升级进化

NO.474ポリゴンＺ由NO.233 3D龙2ポリゴン２携带神秘零件（未判明道具）传输进化

NO.475エルレイド由NO.281超能少女キルリア公使用めざめいし（目觉石）进化

NO.476ダイノ-ズ由NO.299朝北鼻ノズパス在殿元山升级进化

NO.477ヨノワ-ル由NO.356木乃伊サマヨ-ル携带道具れいかいのぬの（灵界之布）通信进化

NO.478ユキメノコ由NO.361尖头冰ユキワラシ使用めざめいし（目觉石）进化

我听说在游戏时不小心会进入墙壁动弹不得，老任还特别放出解决的办法，能告诉我具体怎么做吗？

是啊，本作的bug真是不少。在进行游戏时，将有两种情况将发生进入墙壁动弹不得的情况：

1、从口袋妖怪联盟（ポケモンリ　グ）２楼进入ユニオンル　ム后，退出，并来到口袋妖怪中心（ポケモンセンタ　）的２楼，就会进入墙壁而无法出来。

解决办法：当进入墙壁的问题发生后，千万别存档，直接关闭电源，然后重新启动游戏即可，调用先前的存档可继续进行游戏。



不过如果再次进入口袋妖怪中心的2楼时还会发生同样的问题,要彻底解决,可以来到绿城(ヨスガシティ）,进入城内的上方的选美大赛（コンテスト）会场与里面最左边的接待小姐对话，当被问及是否参加「ス-パ-コンテスト」の通信时选择第三个选项“やめる”-然后保存记录即可。之后就再也不会发生进入口袋妖怪中心2楼进入墙壁的问题了。

2、在口袋妖怪联盟（ポケモンリ　グ）四天王的房间的入口处面向自动门使用口袋妖怪的特技冲浪（なみのり）就会进入墙壁而无法出来。发生这样的状况，请勿因好奇或其他原因进行其他操作，否则将会发生记录数据破损。

解决办法：切记不要存档,直接关闭电源重新启动即可。如果被卡在墙壁里，然后又在墙壁里进行了记录操作，那么无法自己修复了，只能从10月27日起到日本各个销售游戏的商店门口设置专门的DS STATION那里下载修复软件才能够修复。

新奥图鉴剩下一个114了，它在哪里遇到？

新奥图鉴No.114是安侬，它位于ズイタウン（花蕊镇）右边（镇内而不是外面的道路）一个斜坡下的山洞内，由于不太显眼不容易发现，所以很多朋友玩到最后都是缺这个图鉴。

本作有PM病毒吗，中毒有什么特点？

有！染病毒后的PM获得努力值加倍，病毒愈后变免疫，免疫后仍为获得努力值加倍。此外蛋（还没有孵出来）也会染病毒，蛋（还没有孵出来）一定时间后也会免疫，查看蛋就可以看到，病毒会传染（包括染了病毒的蛋），免疫状态的PM不会传染给没有染过病毒的PM。

为什么有些化石我挖不到？

那些需要在升级图鉴后才能挖到：

化石名称	复活怪兽	备注
ずがいのカセキ	NO.408 ズガイドス	钻石版限定
たてのカセキ	NO.410 タテトプス	珍珠版限定
かいのカセキ	NO.138 オムナイト	升级图鉴后出现
ツメのカセキ	NO.140 カブト	升级图鉴后出现
こうらのカセキ	NO. 345 リリ-ラ	升级图鉴后出现
ねっこのカセキ	NO.347 アノプス	升级图鉴后出现
ひみつのコハク	NO. 142 プテラ	升级图鉴后出现

全国编号491、492、493的几只神兽，用修改器改出重要道具后，剧情要怎么触发？

很遗憾，只是修改出道具的话，是不会触发剧情的。你是用网上流行的那个修改器修改吧？要抓3神兽，需要在邮递员那里得到的道具才有剧情，直接修改出来没有效果,换句话说，用修改器修改出来的道具只能用来“欣赏”,是无法激发剧情来捕捉神兽的。而真正能激发剧情的道具是要参加官方活动后把代码输入卡带，之后进入游戏进入随便哪一个商店，在营业员那里可以拿到一个邮包，邮包里才是真正的能够触发剧情的道具，只有这样的道具才能捕捉神兽。

小鲁卡里奥怎么生蛋？

小鲁卡里奥（里奥兽）本身不能生蛋，只有进化后鲁卡里奥才能与百变怪生蛋。

如何得到依布，我的攻略上写着是在豪宅后院，那个是不是在212道路上的大房子里，书上写好多精灵都是在那里抓的，请问该怎么做？

在游戏中直接得到依布有2个方法，一个是在通关后通过剧情获得，二就是你说的在豪宅里面捕捉。由于豪宅每天一次出现的pm种类是随机的，因此在和房子里面的老爷爷对话前要先存盘。然后再进行对话，如果发现老爷爷的对话中没有出现依布的字样，就可以关机重新读取进度再来，多次尝试就一定可以遇到是依布的时机的。

如何抓大黄鱼，是不是在去216道路的那个山洞的有雾的那层中央的那个湖里？我从某网中看到有言论说宝石版的钓点里要么出现大黄鱼，要么出现鲤鱼王，就是说可以通过鲤鱼王是否出现来判断是否是大黄鱼的钓点，请问在DP中有没有此规律？

遗憾，没有规律。不能够通过鲤鱼王来判断大黄鱼的出现点，出现点仍然是所有位置的随机一点，只能多尝试+运气。

如何做面包，我找到了那个做面包的大妈，也进入了那个做面包的画面，可是每次拌好后不管我是按是或者不是那个面包都没有留下来，请问要如何操作？

不是没留下来，而是在箱子里面了。选是后开始做面包，完成后在重要道具找到面包箱子，打开就可以看到面包了。

做面包时如何才能提高面包的等级，这有哪些要求，是不是拌的速度和圆润度？

要求是要顺着箭头的方向顺时针或者逆时针旋转，一开始不能太快，也不能太慢，快了会甩出来，慢了粘锅，这都会扣等级的，保持面糊和锅的边沿差不多就行。到后期火焰变蓝的时候就不会甩出来了，加快速度狂拌吧。箭头转向的时候注意赶紧掉头(这里要多熟练几次，熟练之后等级提高很快)。另外跟人联机的话等级会比单独做好很多。

大黄鱼进化吃的面包要怎么做，是不是用12号或32号做出来的就一定是蓝色的了？

推荐用12号果实。因为32号果有的时候也会混色，让大黄鱼吃的等级要高一点的，否则饱了就没机会了，12号做出来的19级以上面包吃饱就一定能进化。

如何取得豪华球？

豪华球可以直接买到，地点在天王联盟门口，右边柜台那人，每个1000元。

DP中还有没有定点教学？

珍珠钻石取消了定点教学。唯独2个可以找NPC学招的只有教3主角之3大招和一个教流星群的。

依布的亲密进化时间如何来划分，就是说清晨和傍晚具体什么时间分别是光精灵和暗精灵？

晚上8:00～早上4:00是暗精灵，其它时间是光精灵(可以调NDS时间)。

草主角有可能学习到大木锤吗，遗传也算在内的话？

可以，只要进化到最后的3段之后去回忆技能。

花苞种子(就是玫瑰的退化)的亲密度要到多少才进化，也是220吗，那要练到猴年马月啊？

好感进化一般都是220，但是在DP游戏中好感度增加是非常容易的，比如吃加努力值的药、带着他升级等等，相对前几作要容易得多。

吃蛋糕(面包)的数量有限制，我想进化丑鱼，有什么窍门吗？

告诉你一个诀窍：用LV与光滑度（满腹度）之比大于或等于2/3的蛋糕(面包)让丑鱼吃到饱，保证能进化成美丽龙。我们知道丑鱼进化成美丽龙的条件是美丽度达到170，也就是说要让美丽度达到满值的2/3(满

值是255，255*2/3=170），而蓝色蛋糕的LV正是对应美丽度（其它颜色的蛋糕对应其它“度”），每1点LV对应1点美丽度。PM的满腹度也是255，也就是说，是要让丑鱼在满腹度达到255的同时美丽度达到或超过170才可能进化为美丽龙。

举个例子，用12号果子可以做出蓝色蛋糕，它做出来的蛋糕满腹度在24左右，24*2/3=16,只要这块蛋糕的LV不低于16级。给丑鱼吃就不会浪费满腹度。当然,你可以每次尽量都把LV做的高一点，比如18、19什么的，这样更保险一点。吃11个左右的这种蛋糕，就刚好可以吃饱，同时进化了。



耿鬼在鬼屋的哪个地方，我找不到？

有红眼的画框房间才是捉耿鬼的房间，此外要插上正版GBA卡带才有耿鬼出现。

209道路前的胖子叔叔给的蛋是什么PM？

这个是小吉利蛋的蛋。身上要留一个空位才能得到。不过小吉利蛋也可以在游戏中直接捕捉得到。

DP里新增了加TG技能威力的专爱眼镜，请问在哪里可以获得？



カンナギタウン（冠凤镇）西北方的商店里有一位带墨镜的NPC，谈话后可以获得某个眼镜道具，时间不同，眼镜道具也不相同，具体为：

こだわりメガネ（专爱眼镜） 早上 04：00～09：59
くろいメガネ（黑色眼镜） 白天 10：00～19：59
ものしりメガネ（智慧眼镜） 夜晚 20：00～03：59

注意这个眼镜道具只能获得一个，获得一个以后这NPC不会再赠送，所以要什么眼镜要想清楚！

让百变怪复制道具有什么技巧吗？

这个以实例来说吧，首先是准备工作，先捡到技能机46偷窃，由于捕捉到的百变怪等级不高，一开始可以找等级比较低的双打对手，如花蕊镇花下边有两个小女孩，她们使的是两个9级的电松鼠。队伍可以挑选些好抓的PM如5只的小蝙蝠（级不能太高），然后先让一个蝙蝠学偷窃，然后用复制的办法复制到4个偷窃，这样就有一只百变怪和5个会偷窃的小蝙蝠的队伍了！接下来让百变怪和一个蝙蝠在队首（百变怪身上装备要复制的道具，剩下5个PM什么也不带），对女孩用战斗搜索装置，战斗开始后百变怪变身变蝙蝠，蝙蝠偷窃百变怪（速度百变怪快，这也是为什么要找级别低的另一个原因）第一会合后把这两个pm换下场，然后随便换上俩（因为无法再继续偷到道具）再把百变怪和另一个还没偷过的蝙蝠上，再偷，直到全部带上道具再打倒对手！结束后就等于一次性复制得到5个道具了。

黄色的046是在哪种场景进化得到呢？我让045在沙滩、洞穴和室内，得到的都是绿色的046？



先带着母的045到不同地点战斗一次，然后045就会根据地点的不同发生颜色上的变化,只要战斗一次以后，以后随便到什么地方战斗045都会根据上次战斗后变化的颜色来进化。也就是说，045的进化是取决于上一场战斗时的场景（只要进入战斗就行，不一定要胜利，也可以逃跑），而不是决定于本次战斗中的场景。因此要得到黄色046则要提前1场在室内进行，而且经过这场战斗后下一场就要升级，中间不能在其它的场地战斗过。

听说在绿城的公园内可以和精灵说话获得道具？



对，在公园散步时，走一定步数后回头与自己的PM谈谈话就可以随机获得道具，如树果等等。

鬼龙的洞穴竟要怎么走？

首先说明一下问题中要提到的几种密室名称：
1、初始密室（刚进入洞时的密室）
2、过程密室（有不同石头组合、不同的楼梯组成的各种的密室）
3、提示密室（有柱子，有数字的密室）
4、最终密室（鬼龙的密室）

对于提示密室，第一条柱的提示密室，上行的数字必定是1；第二条柱的提示密室，上行的数字必定是2；第三条柱的提示密室，上行的数字必定是3。而下行的数字是你通过的门口数，例如：进洞后（初始密室）经过3间过程密室到达提示密室（第一条柱),提示密室的柱的数字为（上行）1，（下行）4，即第一条柱，通过的门口数为4。
过程为：初始密室→过程密室1→过程密室2→过程密室3→提示密室1（“→”为密室到密室的门）。当到了第三条柱的提示密室，下一个密室必定为最终密室，另外，野生PM的级数也和提示密室有关。需要说明的是，1，不能用SL，我尝试结果为：无论身处哪个密室，SL（重置游戏）后必定回到初始密室；2，不能往回走，如果往回走必定回到初始密室。

我记得好像在宝石版上有一样道具能遗传性格的，但是忘了是什么道具？

这个东西在DP的作用也一样，就是“不变石”，带了不会进化的那个，给母亲PM携带，有50%几率遗传跟母亲相同的性格。

108号鬼花盘需要在地下挖矿遇到32人那么多吗？是需要联机挖矿吗？如果和同一个人联机32次行否？还是需要另外32个不同的ID啊？

同一个ID遇到32次就可以了。不过需要回到地面，再挖洞下去才能增加次数，所以比较麻烦。

自行车道下面，在深渊龙旁边那个洞里走到底遇到的叫MILU的小女孩，带着她并肩作战，出洞，在洞口给了句祝福后跑了，就这样没其它剧情吗？

有剧情，就是在这之后可以在战斗塔中和她组队。

打开地图查看，地图上除了自己的头像外还有一个红色的点在不停的晃动，而且不停的改变位置，这个红点是什么意思？是神兽吗？

不是，这是你之前去过那个城市的记号，是用来方便玩家记忆的。

毋尼多和百变能生蛋吗？如果能生出来的一定是毋尼多吗？

具体规则为：尼多兰(母)和百变怪生出的可能是尼多郎或尼多兰；尼多郎(公)和百变怪生出的一定是尼多郎；尼多郎(公)和尼多兰(母)生出的可能是尼多郎或尼多兰。这两只PM本来就是同一种精灵，只是占了2个图鉴而已。

谁能详细介绍下幼地龙的抓法？看攻略上写的是在自行车道下的洞穴内抓，但是我去了之后走到头才发现一个小女孩，然后就是组队战斗，在洞里转了好几圈也没见到一个幼地龙，难道是还有其它的通道吗？

你找错地方啦，你进入的是另外一个洞，那天桥下有2个洞，抓地龙的洞入口被桥挡着，离可以看见的那个洞口不远。

手表在哪里取得，具体功能有哪些？如何得到？

在第一个城市(有电视台抽奖，没有GYM) 先跟市中心的大叔说话，然后跟城市里的3个丑角说话，全选第一项，然后回去找那个大叔，就给你这个多功能手表。大叔在给完手表之后会去城市左上方飘着4面红旗的房子里，以后再找他拿功能就上那找他去。不过手表的一些功能并非全部找他拿的，而是分散在各地的NPC手中。手表的具体功能依次为(按右边下面红色的键切换功能，双击可以看到功能的数字编号)：

01、手表,最普通的电子手表,按照24小时制显示时间。一开始得到手表的时候就有这个功能了,按下去会变亮。

02、计算器,跟普通的计算器一样，做基本的计算，也是一开始就有的,输入PM编号可以听到该PM的叫声！

03、画板，用右边铅笔和橡皮在手表屏幕上作画和修改，无聊的时候可以玩玩，但作品不能保存。跟给手表的大叔说话得到（获得1个徽章之后）。

04、计步器，可以用来查看孵蛋步数的情况。按下中间的键(C)就会归零。一开始就有，算比较实用吧,特别是用bug捕捉后面几只神兽时需要精确计算步数。

05、查看身上的PM状态，下屏幕显示身上的PM的HP,补血/吃药后要转换一个空间(进出门或者飞走）才会刷新显示。点击PM的话它会叫，也是一开始拿到手表就有的功能。

06、显示亲密度，点击下屏幕上的PM（满屏幕乱跑来跑去的）就能查看该PM的亲密度，以心显示，出现2颗大心的时候就可以亲密进化了。得到途径是找草系GYM城市的PC里一个女的说话送。

07、探宝仪，十字交叉型的那个东西。点击寻找附近隐藏道具，剧情得到。

08、树果地图，在全地图上显示有种树的地方，（很实用啊，很多人经常忘记自己在哪种了果子），获得途径是与树果名人家里的一个女的说话送（选美的城市从下面左边出来就能到他家）。

09、饲养屋的状态，可以看见放在饲养屋里的PM。出现蛋的话用笔按一下就可以看到。跟饲养屋里的男人说话得到。

10、查看箱子里的PM的功能，显示最近存进电脑的PM，跟牛仔镇上的一个NPC说话得到。

11、计数器，点击加号键，数字加一，最大是9999，想了半天这个东西原来是记打的努力值用的……与百货大楼2层左边最下面的店员说话获得。

12、钟，这就是一个手表,怎么还给个钟的啊？在供奉着神兽壁画的镇的左下角的房子里跟人说话得到。按下去也会亮。

13、PM追踪功能，这个王道，显示全地图随机出现的PM，抓蘑菇和美梦的必备良方，跟送你手表的大叔说话得到（获得3个徽章之后就可以拿到）。

14、NDS,按一下就可以检测附近是否有人正在玩珍珠钻石。跟送你手表的大叔说话得到(获得5个徽章之后)。

15、硬币，按一下就能扔起来，然后随机出现正面反面（鲤鱼和PM球）。做难以决定的判断的时候用的吧（就是抛硬币，不要太依赖它哦。）在右下角的圣湖的下方那个没有PC的村子（度假村？！）的一个房子里跟人说话，需要HM08攀岩到达。

16、属性克制查询，按左右箭头选择属性，左下方是攻方招式属性，上面是防守者本身属性。左上感叹号显示克制的程度。越多则效果越好。跟给手表的大叔说话得到（获得7个徽章之后）。

17、日程表，可以用笔标记日期，但为什么不能作文

字记录（众：要求真高，你以为是手机啊？）。电系GYM的城市右侧有一个需要攀岩的房子，进去与人说话得到。条件身上带有性格为"まじめ"的精灵。

18、画面上有一个“TOUCH!”用笔在上面划可以把字弄糊，可以用来画画。在一格上按一下，颜色会变深，有4个深度等级，最黑色时按会变回白色。也可以用它测试触摸屏好坏，好的话点下去那个点就糊掉了……获得地点同17。条件是身上带有性格为"むじゃき"的精灵。

19、大转盘，可以在轮盘周围写字，按向右的三角符号开始转动,按方形符号停止。按C键清除到原状。获得地点同17、18。条件是身上带有性格为"きまぐれ"的精灵。

20、颁奖台，查看以ポケトレ遇到的PM，大木博士给的东西，获得全国图鉴后到地图最下方的联动公园跟大木说话得到。

21、拿卡比给联动公园的人看得到倒计时插件，首先设置时间，然后按下屏的START键就开始倒计时。到00：00时卡比的两手会拍打它的肚子。

22、拿变色龙给联动公园的人看，可以得到改变手表背景颜色的插件。拉动横条可以调下屏手表的背景颜色，有绿、红、紫、蓝、浅蓝等各种颜色。

以下功能需要今后任天堂的神秘礼物活动才能开启(目前只能用修改器查看到)：

23、功能不明，貌似是队伍头两只PM的喜爱度？

24、顽皮蛋计时器：点击中间顽皮蛋,上面的00：00：00.00会计时（精确度为0.00秒，像秒表）。

25、重音怪闹钟：设置好时间后，到时间会响。

手表最后几项功能如何添加？

功能17-19需要携带不同性格为的怪兽与ナギサシティ市右下方（需要使用攀岩到达—）的房屋中的研究员对话可获得，具体为：功能17——まじめ性格；功能18——むじゃき性格；功能19——きまぐれ性格。精灵不一定要排在队伍前面，而且一次可以带多个去。

功能20可以在升级图鉴后于221号道路的パール公园剧情获得。

功能21-22需要携带某种PM：与パール公园入口处女孩对话可获得，具体为：功能21——NO.143カビゴン（卡比兽）；功能22——NO.352カクレオン（变色龙),记得要把携带怪兽放在队伍首位。

功能23–25 需要今后任天堂的神秘礼物活动才能开启（目前只能用修改器）。

17～19号功能要按照先后顺序拿,先拿17再18然后19

螳螂进化的金属外衣哪拿的？

通关后，去钢岛(得小鲁卡的那个岛)的钢馆主的家找他要。

为什么查看地图时，主角头像永远不会显示在中间那部分？

中间那部分是殿元山脉，估计是游戏设计时忘记设置，所以主角进入殿元山脉后，头像只会留在进入山洞前的那条公路上。

光石在那里拿啊？

获得小鲁卡里奥的那个山洞和沙漠里各有一个。

狩猎区的新pm如袋龙等是直接可以遇到吗？还是像绿宝石那样要等开辟新的区域？



某天狩猎区里出现的旧版精灵和当天的日期有关，具体的关系不明，不过你可以到2楼看一下精灵出现的情况，每次收100元,共有左中右三台望远镜可以选择,每次或者每个望远镜看到的pm及其所在地点都不尽相同。发现需要的pm后立刻到达相应地点遇敌就有机会遇到了。

让3D龙进化的道具和让3D龙2进化的道具分别在哪里拿？

第一次进化的道具在得到全国图鉴之后问大木博士要，再次进化的道具在225路上捡。

怎么去地图上标注的224号道路？

通关后原来冠军之路挡住洞口的胖子（在快到出口处）会闪开，进去后会与一名女子组队，一直向右出洞后就会到达224道路（平常去都要经过山洞，飞天无法直接到达）。

如何得到27–35号树果？

上面提到的在散步公园中带着宠物每走200步(可以用记步器查看)对自己的宠物对话就可得到东西，这些东西如果不是装饰品的话就是树果，而这树果就是27到35号的。

精灵联盟前的洞穴，从另一个出口出去后，有一个白色的石头有什么用？

剧情用，对这白石头按A键后，可在214道路的右侧找到一条路，进入山洞可抓鬼龙。

“中央山脉外侧”，这是在什么位置呢？我跑了好几趟，不是显示在211道路，就是208、216道路。而且在靠近“中央山脉的外侧”，几乎没有草地……只有在拿自行车的那个城市往东，走进入山洞前在洞口附近有一块极小的草地——只有3块草皮——外侧说的不会是这里吧？

中央山脉外侧就是山顶上的外面，到达需要进入山洞，钻了好几个洞之后就会出到外面，还记得当初去抓神兽的时候就要经过那里，也就是下着雪的地方。

化肥在哪里买？其效果能重叠吗？

在208路民家(靠近缘市)买。不能重叠，只有一种肥料的效果，因为一次只能用一种肥料。

那化肥对果实的作用是永久的吗？在一块地使用一次就能永远增加果实数量吗？还是下次采收后又要追加肥料？

是的。以后都有效。所以建议没事的时候可以把土壤都改良一下。

是否能增加看到其它pm的方法，如战斗塔里好像会看到其它pm，能把他们登录在图鉴吗？

战斗塔的设定貌似是没有带图鉴进去，所以没法记录。不过跟别人通信就可以看到更多种类的PM。

颜色碎片在哪换进化石？

颜色碎片在212道路下雨的地方换技能机器，每10个同样颜色的碎片可以换一个机器，都是召唤天气的技能：红——放晴；蓝——求雨；黄——扬沙；绿——吹雪。

我星期五在发电厂草地上走了很久了都遇不到气球怪？

星期五到风车发电厂门口就有,注意看是直接站在地图上而不是草地遇敌！和它对话就能够进入战斗捕获。

玫瑰花苞怎么样才能进化成双色玫瑰？

亲密度达到后进化。可以用下屏选手表的亲密度功能查看，点住动来动去的精灵，玫瑰有两个小爱心，在白天升级就可以进化了。



炼铁厂在哪里？怎么到达？

得到花蜜的那个城市右边从小河游水上去后可以到达，所在地点比较隐秘，又和主线剧情无关，所以不留意进行地毯式搜索的话还真是会忽略这个地方。

用一次捕虫器连晃三次的情况是怎样发生的，随机吗？

用捕兽器遇敌,然后收服或者打死(只要不逃跑)就能连续晃。停止的情况有2种：遇到其它种类的精灵、逃跑。

大黄鱼是在中央山脉内部起雾的水域随机格子钓鱼得到，那么中央山脉内部是那里？用什么鱼竿钓？

从有神兽壁画的镇向左边进山，下楼，有一个有雾的湖，除雾后就可以开工了。钓竿级别无所谓，主要是钓点，找到点了无论什么竿都好钓，不是钓点就不会有，再高级的竿都没用。

钓点是每日一变的，要注意。

能否告诉我DP游戏中各种特殊道具的获得方法？

这些游戏道具可以通过购买、挖掘、探宝、捕捉野生PM等方法得到，有些道具有多种得到的途径，具体有：

あかいかけら	红碎片	地下世界挖掘
あおいかけら	蓝碎片	地下世界挖掘
きいろいかけら	黄碎片	地下世界挖掘
みどりのかけら	绿碎片	地下世界挖掘
シルバースプレ	银色喷雾	商店有售
ゴールドスプレ	金色喷雾	商店有售
あなぬけのヒモ	逃脱绳	商店有售
むしよけスプレ	出众喷雾	商店有售
ちいさなキノコ	小蘑菇	野生(No.046)派拉斯、(No.047)派拉斯特带有
おおきなキノコ	大蘑菇	野生(No.046)派拉斯、(No.047)派拉斯特带有
しんじゅ	小珍珠	野生(No.090)大舌贝、(No.091)铁甲贝带有
おおきなしんじゅ	大珍珠	野生(No.090)大舌贝、(No.091)铁甲贝、（No.366）珍珠贝、（No.316）毒布丁、（No.317）吞食王带有
ほしのすな	星砂	野生（No.120）海星星、（No.121）宝石海星带有
ほしのかけら	星星碎片	野生(No.120)海星星、(No.121)宝石海星、(No.385)吉拉祈带有
きんのたま	金珠	野生（No.088）臭泥、（No.089）臭臭泥带有
ハートのウロコ	心之鳞片	地下世界挖掘、野生（No.370）爱心鱼带有
あまいミツ	蜂蜜	花圃镇花园有售
すくすくこやし	催生肥料	208号公路树果名人家有售
じめじめこやし	延缓肥料	208号公路树果名人家有售
ながながこやし	催熟肥料	208号公路树果名人家有售
ねばねばこやし	高产肥料	208号公路树果名人家有售
ねっこのカセキ	根之化石	地下世界挖掘（通关后）
ツメのカセキ	爪之化石	地下世界挖掘（通关后）
かいのカセキ	海之化石	地下世界挖掘（通关后）
こうらのカセキ	铠之化石	地下世界挖掘（通关后）
ひみつのコハク	神秘琥珀	地下世界挖掘（通关后）
たてのカセキ	盾之化石	地下世界挖掘（珍珠独有）
ずがいのカセキ	头盖化石	地下世界挖掘（钻石独有）
きちょうなホネ	贵重骨头	地下世界挖掘、鬼龙洞深处
めざめのいし	觉醒之石	天眼山、225号公路、拾荒特性PM拾到
まんまるいし	万丸石	野生(No.113)吉利蛋、(No.242)幸福蛋、(No.440)粉红蛋带有

かなめいし	回音石	地下世界挖掘、208号公路（NPC）、主角家水塘边树丛（隐藏）
こんごうだま	金刚石	天眼山（钻石独有）
しらたま	白玉	天眼山（珍珠独有）
ひかりのこな	光粉	战斗塔48BP
しろいハーブ	白色草药	战斗塔32BP、拾荒特性PM拾到
きょうせいギプス	竞争背心	带3只不同形态的（No.412）蓑叶虫去找野濑城的捕虫者
がくしゅうそうち		学习装置　白岱城与206号公路过道（图鉴超过30只PM）、电视台奖品
せんせいのつめ	先制之爪	长寿市民居、野生（No.027）穿山鼠、（No.028）穿山王、（No.052）喵喵、（No.053）猫老大、（No.215）纽拉、（No.335）杀手兔、（No.461）玛纽拉带有
やすらぎのすず	安闲铃	豪宅
メンタルハーブ	精神草药	216号公路
おまもりこばん	护身金币	绿城公园

地下挖来的东西，数量最多的那种，能带到陆地上换钱吗，我不想买陷阱家具之类的东西？

道具可以卖掉，如进化的石头、心之鳞片，但宝玉只能在地下使用，无法出售。

我现在通关了，就差No.065没遇到，在哪有用它的训练家？另外在那里看日期是星期几？星期5在发电厂门口可以见到，不过也可以不要捕捉，只要在鬼系道馆里答错题后，与里面的训练家对战就有图鉴了。

你DS没有设置好时钟？如果设置了真实的时间，DS的时钟就和现实一样。

雪童子、拉鲁拉斯（感知兽）在那捉？

雪童子在北边那个湖草地用捕虫器，几率低；拉鲁拉斯在拿手表的那个城市上面草地上用捕虫器，几率高，大概10次里有3～4次。

我已经把四天王打完，为什么去到战斗区域的第三个区（生存者区域）的那幢别墅，它不让我进去呢？

需要条件才可以，即队伍里头一只PM带有一定数量或者种类的缎带才能进去。

这次捕捉和追踪神兽有没有什么窍门？

不妨这样做，先看神兽追踪器，记忆下神兽的位置，之后把手表换一个功能，再跑到刚刚神兽出现的大致位置，在那片草丛里就有神兽！这种方法蛮有用的，但也不全是这样，多尝试吧。

精灵球在哪里得到，有多少种？

一共16种，分别为：

マスターボール	大师球	银河团总部（剧情）、电视台抽奖
ハイパーボール	高级球	商店有售
スーパーボール	超级球	商店有售
モンスターボール	怪兽球	商店有售
サファリボール	狩猎球	狩猎场里使用
ネットボール	触网球	精灵联盟
ダイブボール	深水球	花蕊市PC右侧民居（解决事件后）
ネストボール	巢穴球	精灵联盟有售
リピートボール	重复球	精灵联盟有售
タイマーボール	时间球	精灵联盟有售
ゴージャスボール	华丽球	精灵联盟有售
プレミアボール	纪念球	买10个以上怪兽球赠送1个(一次性超过10个还是给1个，所以要10个、10个买)
ダークボール	黑暗球	精灵联盟有售
ヒールボール	治疗球	精灵联盟有售
クイックボール	快速球	精灵联盟有售
プレシャスボール	珍稀球	未知

我把蓑衣虫，蓑叶虫，蓑叶蝶都带上了，为什么还是不给我竞争背心啊？

弄错了，是蓑叶虫3形态，而不是蓑衣虫的2种进化和其本身。

我打完四天王，图鉴也升级了，按照攻略上说博士的孙女应该告诉我一些宠物的出现地点，她一般什么情况下告诉呀，她一直就没有告诉我，就是在路中间站着？

不是那个女孩！那个是宿敌，应该是博士的研究所右下方那幢房子里的小女孩！

改变精灵出场画面的方法是什么？

首先，在ズイタウソ右边的某间屋子里，一个女子会给你重要的道具シ-ルいれ。在ナギサシテイ的上面沙滩附近的房屋里，可以从一个男子那买到各种贴纸，这些可以用来装饰精灵球；其次，前往任意的精灵中心，在电脑里选第2个选项，再选择ボ-ルカプセル，里面就可以给精灵球贴上贴纸。へんしゅう是给精灵球装饰，最多放8个，装饰好后，选择セシト可把精灵放在其中，いれかえる是将精灵从一个球移动到另一个球，はずす是将精灵取出。以后战斗的话，就可以看到自己设计的出场画面了。此外，放在精灵球里的精灵回在精灵状态画面显出携带一个透明的精灵球，此时该精灵是不可以存放在盒子的，如果要存的话，就必须将精灵从特殊球里取出。

装饰精灵球的物品在哪里获得？

有以下几种途径：在选美城上面的公园里每走200步就有机会捡到(一定能捡到东西，是装饰品或者31～35号果实)；在幕帐市(有百货大楼城市)左下角的屋,就那个门口有个流氓大叔的屋，找女人为宠按摩，可以增加亲密，按摩之后她随机送一个装饰品给你，

还可以得到装饰背景.每天可以来按摩一次；在给你水壶的花店，可以向老板买到装饰品，用来交换的东西是树果，并且数量要求比较多，请多带一些去。(PS:她要求的那些果子似乎没有别的好用途，也就换换装饰品……不过其中有些果子在多人联机做饼的时候还是不错的。)

土河马在哪抓?

抓到所有种类的未知图腾后在洞窟新开拓的地方抓,或者在战斗地带的沙暴区中的草坪有它的进化型，可以抓来生宝宝。

久久不能抓住黄、蓝圣菇而不能升级图鉴，有什么好办法?

建议把身上的钱全花光，再仅带一只低等级的PM去打黄、蓝圣菇，让自己输掉，这样就会既不杀死黄、蓝圣菇还会得到他们的图鉴。

狩猎区较稀有精灵出现有没有规律?

没有特定的规律,不过常见的情况如下(括号内为通关后才出现)：

星期一：格斗毒蛙（派拉斯 蛋蛋）
星期二：毒爪蝎 捕虫草（阳洋蜻蜓）
星期三：格斗毒蛙 捕虫草（蛋蛋 袋龙）
星期四：毒爪蝎 格斗毒蛙（毒布丁）
星期五：格斗毒蛙 捕虫草（蛋蛋 木果兽）
星期六：格斗毒蛙（草飞龙）
星期日：格斗毒蛙（木果兽）

由于是随机的，仅仅作为参考。

迷你龙为何钓不上啊，我在有雾的湖里用高级钓竿3个小时了?

不在有雾的湖，在殿元山脉的雪山上的洞穴，洞里有瀑布，在那钓。

星期5抓气球鬼的发电场在哪里?炼铁场在哪里?

拿手表的城市右边，几个风力发电风车包围着的是发电厂。发电厂左边顺着一条河向左上游水过去，就会找到炼铁厂，里面有个炼铁炉。

尖锐之牙和爪分别在哪得到?

尖锐之牙；战斗塔奖品，48BP换取；
尖锐之爪；冠军路、战斗塔48BP换取、224号道路。

通关后我来到位于キッサキシティ上方的冰迷宫遇到了马桶王，但它一动不动怎么办?

激活马桶王需要和GBA版进行联机通信，把GBA版本的岩、钢、冰三圣柱传输到DS版中（让其他人通过无线通信或WIFI传过来也可以），携带这三只怪兽再来到这里就会进入战斗，可以捕捉NO.486圣柱王（レジギガス），普通系，等级70。

我的学习装置在与人双打时消失了！本来我在勇吉拉身上装了，在主角死了后我换它第一，结果过了不久后就不见了，我看了所有的精灵，都没发现，这是怎么回事?

勇吉拉如果学了戏法就有可能把道具给别人了……这样就消失了！

我听说学习装置可以抽奖得到，请问在哪里有得抽，是不限次数吗?

长寿市，口袋手表公司，每天一次，抽奖能得到大师球和学习装置。

博士孙女告知地点变更的时间大概是1天，请问这1天是游戏时间还是不断改系统时间就可以?

现实的1天，改DS的时间即可。

今天在玩钻石的时候遇到了一只蓝色的海兔虫(编号422)，海兔虫不都是粉色的吗?

地理位置不同，颜色不同，红色的在西方，蓝色得在东方。

我的扭拉已经带着锐爪在黑夜中练级已经升到了48级了！为什么还不进化?

你带的可能不是锐爪，锐爪是像小勾子一样的，不是螺旋状的镰刀。我也有过此经历，扭拉身上随机携带的不是锐利之爪。

第七部分

口袋战术

收录184个问题

很多PM都有一堆的攻击招数，该怎么样选择呢？

选择攻击招数方面，主要根据以下几个原则：(1)威力命中原则：应当选择威力和命中都相对较高的招数；(2)本属性原则：如果有合适的本属性招数应优先选择；(3)物理特殊原则：应当根据能力来选择物理还是特殊的招数；(4)打击面原则：应当选择打击面较为广泛的招数组合；



(5)副作用最低原则：破坏光/神鸟/暴烈燃烧/洪柱激流/硬化植物等招数,尽管威力很大,但是副作用也很大,大多数情况下并不值得使用。

怎么样组一个无敌的队伍呢？

任何战术，任何队伍都不可能是无敌的，一个队伍的好坏，和队伍的构成，操作者的水平都有很大的关系。如果队伍构成不好,多好的操作水平也没有用；如果操作不行，在别人手里胜率很高的队伍在你手里可能会输的一塌糊涂。

1、队伍的构成方面，首先弱点不能过分的集中，比如一个队伍6只PM全怕火，那么可能就直接被火焰放射秒队了，一个队伍可以没有专门的盾牌，但是不可以没有联防。因此一个队伍一般都是由几种不同属性的PM组成。纯属性队的队伍少见。

2、操作方面，最基本的当然是要知道什么PM是什么属性，什么招数是什么效果，其次要学会先读以作出正确的对策，还要对某PM的耐久有一定的概念，有时候应该硬拼，有时候应该果断换下，有时候应该当炮灰牺牲掉。最好就是有一定的概念。

什么叫先读和反先读？

先读其实最早的时候是格斗游戏的术语，就是在事先不知道对方的行动的情况下，凭经验预测对手下一步的行动，并作出相应的对策，而反先读就是预测对手的先读并作出相应的对策。

战报的例子1：
测试者1 vs 测试者2 开始！
测试者1 放出 血翼飞龙 (Lv.100 血翼飞龙)！
测试者2 放出 核果兽(Lv.100 核果兽)！
血翼飞龙威吓特性降低了核果兽的攻击！
开始 回合 #1
测试者2 收回 核果兽
测试者2 放出 巨大甲兽 (Lv.100 巨大甲兽)！
血翼飞龙使用大字火！
这不是很有效,由于核果是4倍火，所以测试者2预测对手会用火招秒杀核果，所以换上抗火的巨甲，这个就可以叫"先读"。
战报的例子2：
开始 回合 #14
测试者1 收回 快乐蛋
测试者2 放出 血翼飞龙 (Lv.100 血翼飞龙)！
血翼飞龙威吓特性降低了核果兽的攻击！
核果兽使用了撒菱！ 测试者1的场地被钉子包围了
开始 回合 #15
测试者2 收回 核果兽
测试者2 放出 巨大甲兽 (Lv.100 巨大甲兽)！
血翼飞龙使用高压水泵！
非常有效！

这个就可以叫反先读，测试者2预测对手会用火招秒杀核果，而测试者1因为已经知道对手有巨甲，而且可能上来再挡，所以不用大字火而用高压水泵重创巨甲而赢得主动。

什么叫做联防？



联防，就是几只不同的PM，它们之间的属性可以互相弥补不足，比如钢甲暴龙和耿鬼就是最好的例子,钢龙是岩+钢，被地震4倍克制，被格斗4倍克制。耿鬼是鬼+毒，浮游特性，地震无效格斗无效。耿鬼可以替钢龙挡地震和格斗技能，而耿鬼被鬼系，恶系克制，飞行系岩系虽然不克它，但是被打到也很痛，而这些招数打到钢龙身上是基本没什么感觉的，耿鬼和钢龙可以靠交换PM以弥补它们的弱点，这就叫联防。地狱狗和椰蛋树，钢鸟和大水狗，快乐蛋和钢鸟的配合也是联防的例子。

接力队如何破解？

破解的方法有：1、吹飞/吼叫，强迫对手换人破解。这种用法对隔音/吸盘特性PM无效，对扎根PM无效，对影分身+接力的效果不稳定；

2、黑雾，让一切能力变化复原,黑雾一出，对手的任何强化的努力都白费了,缺点是对黑眼+接力没办法；

3、寄生种子，这个也算是一种办法，因为种子也是能被接力的，对手一直被抽HP的感觉一定不好受；

4、灭亡歌，强迫对手交换PM，不换就完蛋。缺点是要3回合后才有效,见效慢，在3回合内可能被重创。优点是扎根+接力的杀手；

5、弱化，其实这个也是一种办法。比较不常见，比如被影精灵的黑眼抓住了，然后对它用拨沙/噪音/假

哭/搔痒/撒娇等技能，就算黑眼接力接出去了，换上来的PM也不那么好受；



6、挑拨，对速度慢的接力PM有不错的效果，对速度比自己快的基本没用；

7、岩石爆破，这个是接力王音速蝉的杀手，音速蝉经常靠替身+剑舞和加速特性进行接力，而岩石爆破能轻松破掉音速蝉的替身，直接砸死音速蝉。

接力棒这个招数到底有什么用，能接什么能力？



接力棒能接力的包括：五围能力的升降、混乱、种子、诅咒、灭亡歌、集气、看破／嗅觉、变小(被践踏威力加倍）、变圆(滚动冰球威力加倍)、替身、被心眼、被锁定／被缠、扎根、玩水、玩泥、液体圈、力量诈骗等。

果然翁很BT，怎么对付好呢？

对付果然翁还是有许多办法的，例如：

1、异常状态，只要是没学神秘守护的果然翁，鬼火/剧毒可以轻松弄死它；

2、替身+攻击。这样的话反拳或者镜反只会反掉替身，而保证PM本身的安全，这种方法对付反拳镜反效果很好，但是对鼓掌和同归还是比较麻烦；

3、用鬼系PM的物理攻击，恶系PM的特殊攻击。反拳是格斗系技能，而镜反是超能系，鬼系PM的物理攻击，恶系PM的特殊攻击果然翁是反不回来的；

4、强攻，能直接秒掉果然翁的PM很少，但是确实有，大猩猩的专爱破坏光（DP的话就是专爱头巾亿万冲击)能直接秒掉果然翁；

5、地鼠，要陷阱特性的地鼠。噪音3次+地震。十分安全。

什么是诅咒卡比？怎么配招，怎么对付？

所谓诅咒卡比,就是学了技能“诅咒”的卡比兽。诅咒这个技能，非鬼系的PM使用的时候，效果是物理攻击升1级，物理防御升一级，速度减一级。卡比HP超厚，只有格斗一个弱点，特防也厚。诅咒可以弥补防御的些许不足，强化攻击力。而减少的速度基本是无所谓，卡比本来就慢，不在乎更慢。诅咒卡比的配招一般为诅咒+睡觉+报恩+影子球，在DP中换成诅咒+睡觉+报恩+咬碎，也有的卡比是诅咒+地震+岩崩+睡觉。

诅咒卡比确实非常强大，但也不是无法对付的，怪力这种PM可以给卡比很大的威胁，卡比不敢在它面前诅咒。就算是已经诅咒强化过的卡比，万一被十字切命中要害，也是直接会完蛋的。钢鸟的吼叫可以破掉卡比的诅咒，但是如果卡比是对手的最后一只PM，吼叫就行不通了。所以对手的最后一只诅咒卡比才是最恐怖的，这个时候只能靠黑雾来破强化了。

我在玩GB的红绿蓝黄的时候，怎么属性相克好象不一样？这是怎么回事？

是的,GB的属性相克确实和后来的版本不一样。红蓝绿黄的版本里，毒系对虫系威力加倍（从金银开始是正常效果）,虫系对毒系威力加倍（从金银开始威力减半）,鬼系对超能系无效（从金银开始威力加倍）,冰系对火系正常效果（从金银开始威力减半）。

还有一种情况，某些版本在汉化成中文版的时候似乎弄错了某些数据，造成某些属性相克颠倒错乱，所以在某些中文版的属性相克非常的混乱。

在玩红绿蓝黄版本时，使用“切裂”、“飞叶快刀”的时候，几乎是100%几率出现会心一击，这也太高了吧？

GB版本的CT率设定和其他版本的不同。在GB的各版中,普通招数的会心几率是“速度种族值÷512”，而急所技（容易会心的技能）的会心几率是“速度种族值÷64”，所以只要某PM的速度种族超过64,使用急所技是100%出现会心的。

破坏光这个招数好象很少人配？这个招数很烂吗？



破坏光线,普通系,威力150，命中90,命中后下一回合不能行动。它的这个副作用在游戏通关中不明显,但是在对战中却有很大的漏洞，容易让对手钻空子。这个招数确实不常用,但是并非完全一无是处。

第一:在红蓝绿黄版本中,如果一击秒杀掉对手就不用停一回合,这个设定使破坏光在这些版本中相当的霸道。

第二：从金银开始,只要命中了就得停一回合，不过还是有它的用处,高速高攻的PM可以带破坏光，没HP的时候做最后一击搏命用,争取发挥最后的一点贡献。

第三，宝石版，高攻高速的PM搏命的用处依然健在，而且破坏光多了一个合适的使用者，懒惰特性的大猩

狸。带专爱头巾猩猩的破坏光，不抵抗普通系的属性，被打到基本是被秒。而且懒惰特性用破坏光停一回合的副作用也不是很明显,没破坏光它也要停一回合。破坏光对它的副作用只是该回合不能换下场而已。

第四，珍珠钻石中，破坏光变成特殊攻击，原有的地位被亿万冲击取代。高特攻高速度的PM可以带破坏光搏命了，“适应力”特性的3D龙Z使用破坏光的威力非常的大。

红蓝绿黄版怎么没有特攻和特防?

GB版本的特防特攻是合在一起的,统称为“特殊”,因此红蓝绿黄版没有详细的划分特攻特防。值得一提的是，超级健忘这个招数在这些版本中是提升“特殊”2级，因此这个招数在GB版中相当于冥想2次的效果。要比后来的版本只提升2级特防可怕的多。

雷丘带电珠有效果吗?

没有，这个道具是比卡丘专用的，雷丘带了也没用，这个其实也是一种平衡。假如雷丘带电珠有效，90的特攻极限是306，加倍就是612，也太恐怖了吧!

为什么我在论坛里的宝石版块给钢鸟配招的时候，配了吹飞+撒菱+钻孔啄+睡觉，别人说吹飞/钻啄不能同时学到，真的吗?



是的,这种情况叫“不合法招数”，在给PM配招的时候要注意避免这种情况。

这种情况最经常出现的是在遗传方面没有能同时遗传两个招数的PM造成的,比如宝石版的钢鸟，遗传吹飞的是比雕，遗传钻啄是大嘴雀，比雕不能学钻啄,大嘴雀不能学吹飞,这就造成了钢鸟无法同时遗传到两个招数。不过在DP中大嘴雀可以学吹飞，钢鸟的吹飞/钻啄可以同时学到了；第二种情况是礼物招数/某些NGC招数不能和遗传招数共存,比如皮卡丘的冲浪和鼓掌,快乐的许愿和芳香治疗等；第三种比较特殊,是版本造成的某些PM无法学到前作的招数。这些PM的特点是在新作中增加了某特性,而且没有进化或退化形态。比如灾兽,在DP中增加“强运”特性,但是在GBA中灾兽是没有这个特性的,它也不能进化，所以强运特性的灾兽不能学到GBA中的定点教学技能，而压力特性的灾兽可以靠从GBA中传过来而学到。

什么是晴天队?

晴天队就是以晴天战术为主的队伍，由于晴天中火系技能威力1.5倍，叶绿素特性PM速度翻倍，技能“太阳光线”不用蓄力，所以在队伍中一般以火系或者草系的PM为主。最佳的放晴天的PM当然是古拉顿了，不过它是神兽，被禁止使用的可能性非常高。晴天队是以快攻为主要战术的队伍，利用草和火的属性互补进行联防，一般在队伍中比较少出现专职的盾牌,举个晴天队的例子（GBA版本）：

毽子棉：放晴+催眠粉+替身+鼓掌
地狱狗：咬碎+追击+大字火+太阳光线
椰蛋树：放晴+太阳光线+大爆炸+精神干扰
霸王花：芳香治疗+觉醒草+光合作用+特毒
卡比兽：报恩+影子球+放晴/地震+睡觉
荷叶鸭：火焰拳+太阳光线+冷冻光线/反拳+光合作用

怎么样组雨天队?

雨天队其实和晴天队很类似，都是利用天气打快攻为主，水系技能威力×1.5，轻快特性PM速度翻倍,闪电必中，因此雨天队中以水系和电系为主。

还是一个GBA队伍的例子：

海马龙：求雨+冲浪+冷冻光+睡觉
镰刀盔：剑之舞+觉醒地+岩崩+求雨
宝石海星：高速旋转+冲浪+冷冻光+精神干扰/10万伏特
巨翅飞鱼：黑雾+冲浪+求雨+睡觉
电灯鱼：10万伏特+觉醒草+冲浪+电磁波
闪电鸟：打雷/10万伏特+觉醒草/冰+钻孔啄+睡觉

如何组沙暴队?



沙暴和晴天雨天相比，有个巨大的优势就是特性沙岚的巨甲不是神兽（但是这个东西在DP里已经和神兽没什么区别了），由于非地、岩、钢属性以及沙隐特性的PM每回合会损失HP最大值的1/16，所以沙暴队PM以地、岩、钢属性为主。

继续是GBA队伍的例子：

巨甲：替身+气合拳+岩崩+大字火
蜻蜓龙：地震+岩崩+大字火+电光石火
三磁怪：替身+10万伏特+电磁波+觉醒草
化石翼龙：地震+岩崩+舍身撞+觉醒飞
快乐蛋：特毒+地球投+生蛋+芳香治疗
钢鸟：睡觉+吹飞+燕反+撒菱

沙暴队中能带化石花吧？它怎么学寄生种子？

化石花确实耐久不错，自我再生+不低的双防还是很能耗的，但是起码在目前，没有任何方法能学到寄生种子，不要被误导了。

如果1只PM，不是岩/钢/地系，也没有沙隐特性，只剩1HP，那么它带剩饭（每回合加HP最大值的1/16），在沙暴中（每回合减HP最大值的1/16），那它会不会被沙暴刮死？

会的，沙暴伤害在剩饭回复之前，也就是说，剩饭还没来的及回复，该PM已经被沙暴刮到没HP了…



冰雹队好象很少见吧？

在GBA中，由于没有类似巨甲那样出场起冰雹的PM存在，冰雹队基本没市场，甚至可以说是恶搞向的。只有冰系不怕冰雹也限制了PM的选择范围，而冰的弱点又是贼多。所以GBA中冰雹队很少见。此外，DP中由于雪巨人的出现，期待冰雹队有所表现。

能造成害怕的技能和带王者之证的害怕几率如何叠加？

比如空气切割的害怕是30%，王证是10%，叠加后就是30%+(1-30%)*10%=37%。

值得注意的是，有不少能造成害怕的技能不能发动王者之证，比如岩崩，头突。

起死回生威力如何计算？

威力取决于我方HP：

HP百分比	威力
68. 8% ~ 100%	20
35. 5% ~ 68.7%	40
20. 9% ~ 35.4%	80
10. 5% ~ 20.8%	100
4. 2% ~ 10.4%	150
0% ~ 4.1%	200

特别说明一下，HP为1的话，起死回生威力是200这种说法在等级100的时候是没有问题的，但是如果PM等级非常低，比如HP最多只有10点的时候，HP为1时候，HP百万比是10%，这个时候起死回生的威力才150。

气合拳和神鸟蓄气后攻击要2回合，为什么气合拳经常有人配，而神鸟却被说成是废招呢？

理解错误。气合拳，威力150，命中100，当回合+4优先度蓄气，-2优先度攻击；若蓄气后自身受到伤害则气合拳被打消。蓄气和攻击分2阶段完成，但是在1回合内完成；神鸟，威力140，命中90，第一回合蓄气，第二回合攻击。从介绍就能看出，气合拳和神鸟的用处完全不同。气合拳攻击一次只要1回合，神鸟攻击1次要2回合。

两只速度一样快的PM相遇，谁先出手攻击？



两只速度一样快的PM相遇，谁先出手是随机的。也就是说完全靠运气,所以在NB的对战中，经常能看到雷精灵和化石飞龙先发同时上场，然后同时换下。这就是因为双方速度一样高，又分别能秒杀对方，但是又没法保证自己一定比对手快。

速度快的PM回避率比速度慢的高吗？

速度和回避完全没有关系,速度最高的速度形态迪欧西斯的回避和速度最慢的壶壶龟的回避是一样的。

如果古拉顿，海皇牙，巨甲3只能换天气的PM同时在场上，那么场上是什么天气？

3只PM中，谁的速度最慢，就是谁的天气，如果3只速度一样，那么天气随机3选1，看运气。

我想到一个很BT的双打用法，把鬼蝉的特性交换给宝石鬼，那么宝石鬼不就无敌了？

这是不可能的，鬼蝉的特性很特殊，特性交换对它没有效果。所以这个战术是不可能实现的。



.一只PM使用大爆炸，它 Я恕 ocus Band”（11.7%几率受到致命攻击时剩下1HP）后有没有可能不死？

不可能，这个时候Focus Band不会发动，理由是主动性的自杀招数并非受到对手致命攻击，因此Focus Band无效。

一只PM被鼓掌（几回合内只能使用上次使用的招数），然后又被寻衅（同一着数不能连续使用），那么这PM怎么出招？

该PM将无法出招，从而使出“绝境反击”，威力50，命中100，无视属性的招数，给对方造成的伤害会反弹一部分给自己。

对战的时候果然翁与果然翁对战怎么办？

如果你是玩GBA版本的对战,建议你直接关机。一旦两个果然翁同时出现在场上，那么既不能主动攻击，也不能换下场，只有把PP耗光，最后拼绝境反击；如果两个果然翁都带了剩饭的话，那么这战斗就是无休止的了。

如果是DP版,踩影子特性对踩影子特性是无效的。换下去吧。如果很不幸，果然翁是最后一只，没的换了，也不要紧，DP中的绝境反击的反弹伤害是最大HP的1/4，弹的这么狠，带剩饭也顶不住的，看谁运气好就谁赢了!

什么样的攻击对鬼蝉有效？

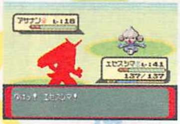


克制鬼蝉的攻击招数对鬼蝉有效。也就是飞/岩/鬼/火/恶,这五个系的攻击招能弄死鬼蝉；另外,中毒/烧伤/混乱中攻击自己/灭亡歌/诅咒/噩梦等异常状态也对鬼蝉有效。破灭之愿、预知未来这种招数无视属性的招数也对鬼蝉有效；PP用光后使用的绝境反击能打死鬼蝉；鬼蝉如果用绝境反击或舍身撞也是直接自杀。

如果是双打，我的耿鬼使用地狱同行，然后我的另一只PM把耿鬼秒掉，那么对方的PM是不是会和耿鬼一起死掉？

地狱同行的使用对象,并不是对方,而是“自身”。所以那样做，只会让耿鬼白白死掉而已。对方连毛都不会掉一根。

什么是一击必杀的技，出击成功的几率有多大？



一击必杀即无论敌人HP有多少，只要出击成功，便能一招秒杀对方。具体有以下几种，几率均为30%，PP都是5，可以说命中率比较低,补偿的办法就是可以用心眼等锁定目标的招式。

绝对零度：（ぜったいれいど）冰

地裂：（じわれ）地（能打中遁地的敌人）

尖角钻：（つのドリル）普

剪刀断头台：（ハサミギロチン）普

需注意的是，发出一击必杀招式的精灵的等级不能小于受招精灵的等级，否则100%不成功。

如果两只PM互相使用先制技能，那谁先出手呢？

先制技能也有快慢之分，帮手+5、魔装反射/抢夺+4、忍耐/跟我来/保护/见切+3、佯攻+2、水流喷射/碎冰飞屑/电光石火/神速/下马威/不意打/真空波/音速拳/子弹拳+1，数字越大的，越先出手。数字一样的，谁的速度快就谁先出手。其中，新招数不意打，两只精灵互相使用不意打，速度快的先攻，速度慢的攻击会失败。

DP的新道具，大根对哪些招数有加成效果？

道具大根对吸收拳、液体圈、寄生种子、扎根、吸收、亿万吨吸收、百万吨吸收加成有作用，作用是增加1.3倍的HP回复，对食梦没有加成。

当一只PM被黑眼/影踏/沙地狱等招数或特性困住的时候，能不能用接力棒或蜻蜓反换下场？

可以的，所以在GBA版本中，雷精灵是唯一不怕三地鼠的纯电系，被捕获的时候，接力棒仍然有效，接力之后，换上的PM的能力状态是接力上一只PM的，如果是被黑眼/蜘蛛丝等招数捕获的，该PM也仍受其影响。而如果该PM用蜻蜓反转换下场，换上的PM不受先前的黑眼影响，能力等级和状态不能接力。

新技能“先取”有什么作用？

技能先取使用者必须速度比对手快,若对方使用攻击技巧则以1.5倍威力使用相同技巧,对气合拳无效。

新物品节拍器，连续使用同一技能威力上升，那么那些在同一回合里攻击多次的技能有没有受它的加成作用？

节拍器对单回合多段攻击技能无效，比如岩石爆破，冰针柱，种子机关枪等等。

保护+见切+特毒，能不能用这种组合，先下毒，再保护，再见切，再保护，磨死对手？

这基本是不可能的，保护连续使用的话，成功率是减半的，第一次保护成功，第2次就只有50%成功率了，第三次就只有25%了，而保护/见切/忍耐三个招数是使用同一个成功率的，也就是说保护+见切，和连续使用保护2次并没有区别。

特别要说的，DP的新招“佯攻”专破保护，而且保护后被对手的佯攻攻击，保护和见切视为被使用过，再次使用成功率依然下降。

浮游特性的PM使用扎根的话，会不会被地震打到？



浮游特性使用扎根仍然无视地震攻击,其实自身会扎根的浮游特性PM只有捕蝇草而已。如果浮游特性的PM接力到扎根，也一样是无视地震的。画家狗可以学到扎根+接力棒。

扎根的PM如果携带新道具"绮丽外壳",能不能换下场？

扎根效果存在时,若该PM携带道具绮丽外壳,可以交换下场,交换上场的PM不能继承扎根效果。绮丽外壳的作用就是一定能交换下场，无论是黑眼/蜘蛛丝等捕获技能，还是磁力/影踏/沙地狱等捕获特性都不能阻止携带绮丽外壳的PM交换下场。

扣押几回合有效,效果是什么？

技能“扣押”5回合有效,对手道具无效且训练员不可对PM使用道具，PM进行接力或者交换后效果仍存在。和另外一个技能“打落”相比，扣押的优点是5回合内对手的所有PM的所有道具都是无效的，而一次打落只能针对一个PM。缺点是打落是永久性的，而扣押只有5回合。

秘传机器“除雾”在对战中有用吗？

技能除雾可以去除对手的白雾/光之壁/反射盾,扫除我方向对方场地撒的菱,我方场地的菱不会被清除。白雾这个技能在对战中几乎是没用的，光壁反射盾在节奏很快的DP对战中估计也不是很实用，而地毒岩三菱从目前看来比较吃香。特别是岩菱。因此，除雾这个技能替对手扫钉子这个特效，感觉比较欠抽……

电磁浮游的作用是不是让PM变成浮游特性？

不是的，电磁浮游的作用让PM在5回合内不受地面技能的影响，PM的原有特性不改变。三磁怪使用电磁浮游后，被抓住的钢鸟仍然是无法逃走的。

使用技能重力的时候，全场命中率上升？

使用重力的时候，其实全场PM的回避率下降2级，理解成命中上升也凑合，反正效果差不多。

抢夺技能可以抢夺什么技能？

所有布尔判定带有“E”的技能都可以被抢夺。基本上所有的强化技能（冥想/阴谋/巨大化等），恢复技能（自我再生/睡觉等）都是可以被抢夺的，唯一的例外是诅咒，不管是鬼系PM使用的诅咒，还是非鬼系PM使用的诅咒，都是不能被抢夺的。

惩罚技能，对手强化的越多，威力越大。威力是怎么计算的？

技能惩罚，威力为60+20x,x等同于对手能力上升等级。最高威力为200,能力等级为对方所有得到提升的能力等级之和,包含回避率上升等级。也就是说如果对手强化了7级能力（4级攻击+3级速度），将受到200威力的恶系的攻击。

投掷物品的威力如何计算？

投掷道具的威力和特效为：

威力130	黑铁球
威力100	坚硬岩石、所有的化石、珍贵大骨
威力90	深海之牙、弯曲钩子、粗骨头、所有的石板
威力80	黏附之刺、尖锐之爪、先制之爪 雷电插座、雷之石头、光之石、坚硬外套、 火之石、岩浆插座、圆石、水之石、觉醒石、 暗之石、叶之石头，怪异石钥
威力70	毒针（追加效果：中毒），龙之牙， 各种加努力值的新护具
威力60	金刚石、白玉、大葱，竞争背心
威力50	延长天气效果的各种石头，怪异磁盘
威力30	王者之证 尖锐之牙（追加效果：害怕）、 电珠（追加效果：麻痹）、毒珠（追加效果：剧毒）、 火柱（追加效果：烧伤）、生命玉、贝壳铃铛、奇迹种子、 黑色淤泥、黑色眼镜、黑带、心之水珠、磁铁、深海之鳞片、 神秘水滴、不化冰、诅咒符、光之黏土、焦点镜、弯曲勺、 节拍器、木炭、守护金币、学习装置、清名之符、烟珠、 幸运蛋、升级卡、不变石、龙鳞、各种碎片、浅水贝、浅水盐， 穿洞绳、蜂蜜、大小蘑菇、大小珍珠、金珠、各种哨子、 各种喷雾剂、肥料、星沙、星碎片、各种专爱道具、博学眼镜、力量腰带
威力10	所有果子（如果有特效的，马上发动），所有的选美围巾， 所有的香料（就是那些某PM携带可以生初级形态的东西）

压力特性的作用是让对手每次都用2点PP吗？

不是的,压力特性是让对手对自己使用的招数PP消耗加倍,对手使用的招数目标是“单体”、“二体”、“全体”、“敌场”等，PP消耗加倍，目标是“己身”、“己场”的时候，压力是没作用的。

潮湿身躯和叶子守护，分别在晴天和雨天中能解除异常状态吗？

叶子守护，在晴天中不会中异常状态，但是在晴天之前中的状态无法解除；潮湿身躯，在雨天中解除异常状态。甚至可以解除主动睡觉带来的状态，也就是说，潮湿身躯特性的PM在雨天中睡觉能加满HP，而且马上醒过来。因此，叶子守护比潮湿身躯的效果差了不少。

火珠和毒珠的效果是什么时候发动的？

火珠和毒珠的效果在携带该物品的PM上场的该回合结束时发动,如果在该回合中了其他异常状态（麻痹/冰冻/中毒/烧伤）,火珠/毒珠的效果不能覆盖当前的异常状态，也就是火珠和毒珠在已有异常时不会发动，中毒或烧伤的效果不能靠“传染”特性传染对手。

在DP中，换装特性好象比以前加强了？

在GBA中，如果换装特性换到威吓/沙暴等上场后发动一次，然后就不再有作用的特性的时候，是没有任何作用的，在DP中，换装特性复制上场发动的特性后,可以发动复制来的特性，比如换装的超能MM上场遇到威吓特性的暴鲤龙，可以复制到威吓特性，并且威吓发动，暴鲤龙下降一级物攻。

如果某PM是懒惰特性，那么它使用一回合蓄力一回合攻击的技能的时候会怎么样？

懒惰特性使用这种技能后,第2回合特性发动,因为偷懒而攻击失败。因为偷懒特性只有大猩猩，而它又不能学到任何这种技能，所以这种情况只有特性交换才能实现。

道具烟珠和绮丽外壳有什么区别？

道具烟珠和逃足特性是一样的，在冒险中一定能逃跑；绮丽外壳则是一定能进行PM交换,被黑眼/蜘蛛丝等束缚技能抓住可以交换,对方是踩影特性/沙地狱特性可以交换,自己使用扎根技能也可以交换。可以看出，道具烟珠和逃足特性在对战中是毫无用处的，因为对战中不能逃跑……

如果超神兽带石板，被交换或者打落，属性会改变吗？

戏法/地下交易/打落/索要/偷窃对多重属性特性是无效的,因此不可在战斗中改变超神兽的属性。

着迷，混乱，睡觉，冰冻的时候，上进/早足特性有没有效果？

上进/早足特性对有文字显示的异常状态有效,包括睡眠/冰冻/麻痹/中毒/烧伤，着迷和混乱无效。睡觉的时候可以靠梦话来利用上进/早足特性的特性，但是冰冻的时候，虽然系统设定了特性有作用，但是本身不能动，所以也完全没有意义。

预知梦和预知危险两个特性有什么区别？

预知梦特性,出场时可以知道对手的一个技能，优先选择高威力技能。预知危险，在出场时如果对手有克制自己的技能，一击必杀技能或者大爆炸，会出现“该PM显得真害怕”的警告。

DP中双打，全体技能威力会分散吗？

在DP的双打中，全体攻击和双体攻击的招数威力都有分散,威力是平时的75%。全

体攻击招数：冲浪/地震/大爆炸/自爆/喷烟/放电/震级变化

二体攻击招数：热风/浊流/喷火/喷水/飞叶快刀/细雪/冰结之风/暴风雪/溶解液/岩崩/真空斩/高音/镰鼬/龙卷风/水泡

由于在RS中，全体攻击的威力不分散，而二体攻击减半，因此，全体攻击在DP中被削弱，而二体攻击是加强了一点。

双打中，让大猩猩和一只破格特性的PM一起上场，猩猩不就无敌了？



这个是对破格特性的误解,破格特性并不是无视所有的特性,而是忽略某些防御型的特性以下特性在破格特性PM面前完全无效：厚脂肪/怪力钳/贝壳装甲/甲虫装甲/坚硬/干燥皮肤/吸盘/潮湿/白烟/净体/沙遁/雪遁/精神力/锐利目光/千鸟足/蓄水/蓄电/引火/电引擎/坚岩/过滤/避雷针/吸水/粘稠/神秘鳞片/神奇护符/毒液/隔音/叶子守护/浮游/鳞粉，举个例子:破格斗特性PM打贝壳装甲特性PM,可以打出会心一击。

以下特性在破格特性PM面前无效，但是会马上解除异常状态：柔软/迟钝/失眠/自我中心/火焰盔甲/水幕/免疫/活跃,例子:炮头龙对猫老大使用压制,猫老大出现麻痹状态,但是下回合回合开始时候,立即解除麻痹状态。另外，单纯たんじゅんPM变化的两防和回避在破格PM面前，不存在加倍效果；破格PM变化的两攻和命中在天然てんねん面前，不会被无视。

特性技师说是威力小的招数威力增加，是什么意思？

技师特性，使用威力60及其以下招数的时候，威力增加1.5倍。技师先算绝招能发挥出的威力，通过绝招特性提高的威力计算在内,超过60的话技师不发动,连打技算多次攻击,只计算单次攻击威力，如低于等于60则技师发动本系提升的威力，属性相克，物品效果等都是和技师发动无关。

威力会变化的技能：挣扎/起死回生/连续切/追击/复仇/雪崩/报复/落井下石/觉醒力量/自然恩惠/投掷/气象球等,当威力小于60时,技师有效，大于60时，技师无效。

连续攻击技能：岩石爆破/双飞踢/三重踢/尖刺加农炮/疯狂乱抓/连环巴掌/连续拳/冰针柱/双重攻击等，技师算单次攻击威力，由于所有多段技能的每一击的基础威力都低于60，所以全部有效 唯一例外的是，技师特性不影响技能“围攻”的威力。

单纯特性说是能力变化加倍，那如果剑舞3次，12级的攻击那不就太可怕了，还有对专爱头巾/围巾/眼镜有没有效果？

单纯：能力等级变化的效果*2，接力来的能力等级同样可以提升，无法突破六阶，也就是最高能力还是6级。比如单纯特性PM用一次巨大化，攻击防御升2级，用一次蛮力，攻击防御降2级，但是能力最高还是只有6级，对接力到的能力也是同样有效，比如在音速蝉剑舞2次再接力，就能接力给单纯特性的PM6级攻击4级速度。对头巾/围巾/眼镜没有效果，因为头巾/围巾/眼镜的作用是攻击/特攻/速度1.5倍，而不是加一级速度。加的是能力，不是能力等级。

魔法守护的介绍是除直接攻击以外无效，那么哪些招数是无效的？

鲨鱼皮/引爆/毒液等特性，命之玉/黑淤泥等的伤害，束缚技巧（火焰旋涡/水旋涡/勒住/卷紧/沙地狱等）每回合的定量伤害，鬼系诅咒，噩梦，寄生种子，天气,除混乱外所有异常,舍身撞的副作用全都不减血,此特性能能被复制特性所复制，能被特性交换技能所交换。莽撞、痛苦平分对其有效。

走钢线，没道具的时候速度加倍，那么不带道具的时候有没有效果？

在无道具状态下速度不翻倍,只有在战斗中失去道具速度才翻倍，特性发动时没有提示，不能接力，换下场后就失去速度加倍的效果。

力量诈骗对特性/道具带来的能力变化有没有影响？

交换的只是数值，愈加王的特性愈加力，大水鼠的蛮力成的攻击力2倍，嘎拉的骨头棒加的2倍攻击力，力量诈骗对它们无法利用。相同的，下载特性能被能力变化所影响,不能被美丽龙特性所影响。所以基本可以判断，特性所带来的能力变化不会被对手的技能或特性所利用。

肯太罗和火爆猴的怒之壶特性有什么用？

怒之壶，被命中要害的时候攻击升到最高。在替身状态或忍耐状态下被会心也能发动效果，特性发动时，无论当时的攻击力多少，一律升到+6级。就算是被技能“撒娇”弄成-6级的攻击，只要怒壶特性发动，也变成+6级（和技能“腹鼓”类似）。

以前在玩NB的时候经常对雷精灵用电磁波的，现在玩DP，给雷精灵放电磁波，发现它不但没麻痹，还加血了？

电力引擎/蓄电特性，DP中增加了一点作用，技能"电磁波"对电力引擎/蓄电特性的PM无效，而且还能发动特性。这对电击魔和雷精灵无疑是个福音。毕竟电磁波是最常见的干扰招数之一。

沙瓦郎的新特性有什么用？

舍身特性,对以下技能发动,1.2倍威力。突进/舍身一击/火焰突击/木叶槌/高压电击/无畏勇鸟/地狱车/飞踢/飞膝踢/双刃头槌对于绝境反击不发动，但是，舍身特性只有沙瓦郎，它只能舍身一击和飞踢而已，可以说用处不大。

胃液和烦恼种子是不是对所有的PM都有效？

胃液和烦恼种子对神秘守护和慢启动都有效，对钢系和毒系都有效；烦恼种子对偷懒特性无效，胃液有效；胃液是消除特性的效果,烦恼种子是改变特性；对PM用了胃液之后，不能再次使用烦恼种子；对方被胃液消除特性后,特性交换和特性复制依然有效,能够复制对方特性。

宝石鬼的特性后出，在欺骗空间中能先出手吗？

不能，这个特性改变的是优先度,而不是速度。道具后攻尾巴及特性后发制人,使用无优先度技能在空间诈骗中也是必定后出，使用先制技能不受道具和特性影响，可以先出。

飞行系的PM使用鸟栖后，地震可以打到它，那么浮游特性的PM呢？

蜻蜓龙，拉迪亚斯，拉迪欧斯这三只PM，是可以学到鸟栖的浮游特性PM，地震对鸟栖中的浮游PM仍然无效。

招式PP全部用完后还能出招吗？

可以，不过无论什么精灵，都只有1种招式——绝境反击（わるあがき），威力50，但会给自己反弹1/4的伤害，没有次数的限制。



我的鬼蝉为何不论怎么升级都只有1滴血，这样岂不是很不经打？其防御有什么用？

虽然鬼蝉只有1hp，但只有象可[疑光一类的辅助

招和克制其属性的招式才会有打击效果，其他攻击都是无效的，因此它有特殊的用途，可以利用此特性来对付一些普通攻击的精灵。由于是一碰就死的PM，基本来说他的两防是没用的。

为什么耿鬼先放一个同行，我的木偶用戏法把竞赛背心给耿鬼后，第2回合攻击他依然一起死亡？同行的效果不是一个回合吗？

只要接着同行后面使用技能将对方杀死，即使下回合同行效果依然存在。

据说有会寄生种子的霸王花，如何来的？

任天堂一些活动赠送有特殊技能的PM，例如摇摆舞的喇叭芽，拍肚皮的素利普等。在中国几乎没这样的机会。

为什么我在宝石莠的尼多王不能学到百万吨大角？

尼多要学百万大角必须在火红叶绿升级和使用蘑菇回忆，类似的情况很多，例如小火龙的钢之抓和海狮的信号灯光。

觉醒力量是什么？



觉醒力量是一个比较特殊的招，其属性和威力完全根据使用者的个体值变化。因为一只PM的个体值是与生俱来的，且不会变化，也就是说每只PM一出生就“选择”了自己觉醒力量的属性和威力。对普通玩家来说，想要获得某个pm理想的觉醒力量（也就是获得某个特定的个体值）基本上是不可能的，运气也不可靠。但对于一些用修改器的玩家和BOTERS，因为能随意调节PM的个体值，觉醒力量的属性和威力可以完全符合玩家的要求，觉醒力量也就成为了一把利器。其威力上限是70，还是说的过去的，属性的随意性（觉醒力量的属性不会为普通）更能弥补PM的打击面，成为实战中不可缺少的招数。像觉醒地的闪电鸟、觉醒鬼蘑菇袋鼠都是很常见的受益者。

下面给出一些威力为70觉醒力量的最佳个体值分配（个体值顺序为：HP,攻击,防御,速度,特攻，特防）：

格：31，31，30，30，30，30
　　30，30，31，30，30，30
飞：31，31，31，30，30，30
　　30，30，30，31，30，30
毒：31，31，30，31，30，30
地：31，31，31，31，30，30
岩：31，31，30，30，31，30
　　30，30，31，30，31，30
虫：31，31，31，30，31，30
　　31，30，30，31，31，30
鬼：31，31，30，31，31，30
　　31，30，31，31，31，30
钢：31，31，31，31，31，30
火：31，30，31，30，30，31
　　31，31，30，30，30，31
水：31，31，31，30，30，31
　　31，31，31，30，30，31
草：31，30，31，31，30，31
　　31，31，30，31，30，31
　　30，31，31，31，30，31
电：31，31，31，31，30，31
　　31，30，30，30，31，31
　　30，31，30，30，31，31
超：31，30，31，30，31，31
　　31，31，30，30，31，31
　　30，31，31，30，31，31
冰：31，31，31，30，31，31
　　31，30，30，31，31，31
龙：31，30，31，31，31，31
　　31，31，30，31，31，31
　　30，31，31，31，31，31
恶：31，31，31，31，31，31

为什么对方的觉醒力量是觉醒特殊属性，我的镜面反射不能攻击对方？

觉醒力量无论觉醒什么，都是按物理攻击算，所以镜面反射对觉醒力量无效果，但是使用反击物理属性攻击的反击则能对付觉醒力量。

自然之力这个技巧亦随地点不同所变成的技巧也不同，具体情况是什么呢？

该技巧会因为所处地点不同而改变成为不同的技巧：

平地	流星
建筑物	流星
草地	麻痹粉
高草地	叶片剪
沙漠	地震
山地	地震
海底	水压
海面	冲浪
洞穴	影球
水池/河流	泡泡光线

注意,在通信对战或者战斗塔中,所变成的技巧一律为流星。

技巧机器43秘密力量的附加效果是什么？秘密力量与自然力量在不同地形有什么变化？

秘密力量和自然力量比较特殊，附加效果是根据地形变化的，具体如下：

秘密力量：

随场地取追加效果：

草地：30%令对手中毒；

草丛：30%令对手睡眠；

山地：30%令对手混乱；

洞穴：30%令对方害怕；

建筑：30%令对方麻痹；

平地：30%令对方麻痹；

海底：30%令对方物攻降一级；

海面：30%令对方物防降一级；

沙漠：30%令对方命中降一级；

水面：30%令对方速度降一级。

(通信对战或字战斗塔中,追加效果一律为使对方麻痹)

自然力量：

会随场地而转变成不同的技能：

平地：高速星星

建筑：高速星星

草地：麻痹粉

草丛：飞叶斩

沙漠：地震

山地：地震

海底：水压

海面：冲浪

洞穴：阴影球

水面：泡沫光线

(通信对战或字战斗塔中,所变成的技能一律为高速星星)



秘密之力（ひみつのちから）这个技巧除了可以制造秘密基地外，战斗时由于所处地形不同，似乎也有不同的效果，这些效果都是什么？

该技巧威力为70，追加效果几率有30%，由于地形不同而出现的变化如下：

草地	使对方中毒
高草地	使对方睡眠
沙漠	降低对方1级命中率
海底	降低对方1级物攻
海面	降低对方1级防御
水池/河流	降低对方1级速度
山地	使对方混乱
洞穴	使对方害怕
建筑物	使对方麻痹
平地	使对方麻痹

注意，通信对战或者战斗塔中，其追加效果一律为使对方麻痹。

能量储存、能量吸收和能量放出具体作用是？

能量储存最多可使用三次，储存后可供吸入或放出，吸入或放出后储存的能量归零。

能量储存	一次	两次	三次
能量吸入回复量	25%	50%	100%
能量放出威力	100	200	300

扎根（ねをはる）这个技巧好像没有什么用，我一使用它，就不能换pm了？

不能交换pm的确是扎根的副作用，但事实上，它的作用要更大。每回合回复最大HP的1/16是大家都知道的作用，不过更重要的是，强制对方换人的技巧吼叫（ほえる），吹飞（ふきとばし）在扎根面前也毫无效果。因此当我方强化能力时，对方使用吼叫或者吹飞破解也就没有效果了。此外，画画狗还可以实现扎根+接力棒的战术组合。

过肩摔的伤害值如何计算的？

威力取决于对手的体重，对应如下：

对手体重	威力
0kg ～ 10.0kg	20
10.0kg ～ 24.9kg	40
25.0kg ～ 49.9kg	60
50.0kg ～ 99.9kg	80
100.0kg ～ 199.9kg	100
200.0kg以上	120

魅惑对♂有效或是对♀有效，还是对2者都有效？

这个是根据招式/特性使用者的性别定的,♂使用对♀有效,♀使用对♂有效,无性PM不会被魅惑也不会使用迷惑。另外特性迟钝的PM也不会被迷惑。

镜反对恶系PM有效果吗？

没有效果，由于镜反和反击都属于攻击性的技能，按照属性克制，超能属性的镜反攻击不到恶属性，同样，格斗属性的反击也攻击不到鬼属性。比如，地狱犬咬碎果然翁后,果然翁镜反反不到地狱；耿鬼使用影球攻击电龙后,电龙反击攻击不到耿鬼。值得一提的PM是地狱超人,镜反和反击两个技能都对他无效。

天气变化对战斗有什么影响？

艳阳天：火属性技能伤害值×1.5、水属性技能伤害值×0.5、闪电命中率变为50%、太阳光线变为当回合不需要储力直接攻击、光合作用恢复量变为满HP的2/3、气象球的属性变为火属性且伤害值×2、不会出现冻结状态、叶绿素特性妖怪速度×2，气象台妖怪的自身属性变为火属性。
雨天：水属性技能伤害值×1.5，火属性技能伤害值×0.5；闪电命中率变为必中，太阳光线需要储力切伤害值×0.5，光合作用恢复量变为满HP的25%，气象球的属性变为水系且伤害值×2，划水特性妖怪速度×2，接雨盆妖怪每回合恢复6.25%的HP，气象台特性妖怪的自身属性变为水属性。
冰雹天：双方妖怪每回合损失6.25%的HP，对冰属性妖怪无效，光合作用、朝阳、月光恢复量变为25%，气象球的属性变为冰系且伤害值×2，气象台特性妖怪的自身属性变为冰属性。
沙尘暴：双方妖怪每回合损失6.25%的HP，对岩、钢、地属性及沙隐特性妖怪无效，光合作用、朝阳、月光恢复量变为25%，气象球的属性变为岩系且伤害值×2；沙隐特性妖怪回避率上升一级。

注意，这些天气不可以叠加，当新的天气出现时，原先的天气效果就会消除；此外，当有慢性子（ノてんき），天气锁定（エアロック）特性的pm在场时，天气效果全部无效。

当HP下降至1/3时，虫族警报特性的PM所有技能威力变为1.5倍吗？

不是，虫族警报的作用是HP少于1/3时虫系招式的威力×1.5，类似的还有激流（水系）、猛火（火系）、翠绿（草系）。

这些特性可以配合忍耐、攻击果、速度果之类辅助，使其更能发挥效果。比如晴天队的替身双刀+攻击果喷火龙，HP耗到1/4时燃烧殆尽的威力有140×1.5(属性)×1.5(天气)×1.5(特性)×1.5(攻击果)=708!当然，这个例子比较极端，但就算少几个条件威力也是比较可观的。

沙暴天气里，锐利目光PM攻击沙隐PM，命中率是怎样计算的？

锐利目光的效果是自身的命中率不会下降，也就是不会受到烟雾、闪光等招数干扰，沙隐特性PM在沙暴中提升的是回避率，所以这种情况应该当作对方的回避率上升一个级。

诅咒这个技能的效果会随着PM的换下而消失吗？

鬼系的PM向对方PM使用这招后，如果对方把中了的PM交换下场后这个效果会消失，如果自己把使用的PM换下场效果不解除。

诅咒有两种效果吗？它们在战斗中都有什么作用？

对，诅咒是比较特殊的技能，本身为？？？属性技能，根据使用者是否为鬼属性效果分为两类。
当鬼属性PM使用诅咒时，效果是牺牲自己一半的HP，使对手陷入“诅咒”状态，每回合损失25%的HP。因为只要对方交换PM便能消除“诅咒”。用法与灭歌有异曲同工之妙。但危险性提高。两者相比，诅咒唯一优势在于每回合都能给予对方伤害……

其它属性的PM使用时，诅咒的效果是自身速度下降一个阶段，物攻和物防各上升一个阶段，对速度慢的PM来说，也是很恐怖的强化技，代表PM有：卡比、巨甲、河马王、大水怪等。

心眼（こころのめ）和锁定（ロックオン）的效果具体是怎样的？

使用后可让下回合使用的技巧必定命中，即使对方使用飞天、挖洞仍然不能逃脱，与一些低命中率的技巧搭配有不错的效果。当对方中了心眼或者锁定后，双方只要不换人(如果对方使用接力棒效果依然持续），我方在成功使用技巧前，效果一直存在。也就是说，如果我方使用心眼或锁定后因为麻痹不能行动，那么其效果依然保留。

心眼、锁定、充电这类招式在实战中有作用吗？

心眼、锁定可以结合1GB（一击必杀技）虐待NPC,当然这在正规对战中是禁用的。它们有没有真正的实战效果取决于使用者是否有优秀的先读素质。用法比如：我方电灯鱼充电后，敌人以为下回合它要10万伏特/雷电，便换上地系PM，而我方却用冲浪/高压帮浦，敌方的损失可想而知，接下来可以继续充电+10万伏特/雷电或充电+冲浪/高压帮浦迷惑和重创敌方。用这样高效的先读技巧组合打击敌人便是这类招的精髓所在。

在对战时我常被pm所处的众多异常状态搞得心烦意乱，能不能告诉我它们的具体影响呢？

口袋中异常状态的种类是相当多的，这在RPG游戏中也是比较罕见的，在此一一详细介绍。



第一类：在pm状态栏中可以查询得知，且战斗时在HP槽旁边也有提示，“濒死”这个战斗不能状态不包括在内。其特征如下：通过交换pm不能解除；当处于这类状态时，不会再受到该类其他状态的影响；利用治疗之铃（いやしのすず）可以立刻恢复，利用睡觉（ねむり）可以治愈并变成“睡眠”状态；不能利用接力棒（バトンタッチ)传递。

1、睡眠：除了"打鼾（いびき）"、"梦话（ねごと）"等技巧外什么也不能使用，持续1~6回合不等，而通过睡觉（ねむり）变成睡眠状态时则一定持续两回合（从使用后下回合算起）。另外，这里所说的持续回合数一律指pm在场被该状态困扰的时间，交换下场后的时间不予计算。

2、中毒：分为一般的毒和剧毒两种。一般的毒会使pm在每回合结束时损失掉最大HP的1/8；而剧毒会使pm在每回合结束后依次损失最大HP的1/16，2/16，3/16……如果pm交换并再次上场，伤害从1/16重新开始计算，另外，毒系和钢系pm不会处于中毒状态。

3、烧伤：pm在每回合结束时损失最大HP的1/10，且物理攻击要减半（这是最致命的–_–）。另外，火系pm不会处于烧伤状态，特性为“根性(こんじょう)”时不受到烧伤带来的物理攻击下降。

4、麻痹：每回合有20%的几率不能出招，但是速度要变成原来的1/4（这个影响比较大）。

5、冰封：除了“火焰车（かえんぐるま）"，"神圣火焰（せいなるほのお）"，热风（ねっぷう）外（这些技巧使用后还可以解除冰封状态），不能使用其他任何技巧，每回合开始时仅有10%的几率恢复正常（真可怕！）。另外，冰系pm不会处于冰封状态，而处于冰封状态的pm受到火系技巧攻击或者在晴天时可以立刻解除。

第二类：无法在状态栏得知，也只有当它发作时玩家才能看到。其特征如下：交换pm后就立刻解除；通过接力棒（バトンタッチ）可以传递；这类状态可以无限叠加。

1、混乱：1~4回合中，有50%的几率不出招而攻击自己，所受伤害相当于自身攻击力使用威力为40的技巧对自己造成的伤害（详见问答2）

2、诅咒：每回合结束时损失最大HP的1/4

3、寄生种子：每回合结束时损失掉最大HP的1/8用来回复对方的HP。另外，草系pm不会被寄生种子寄生，但能通过接力棒传递处于这个状态。

4、灭亡歌：中了灭亡歌后倒计时3回合，倒计时为0时pm就会立刻倒下。另外，隔音特性的pm不受灭亡歌影响，但是可以通过接力棒传递到这个不利状态；

5、噩梦：处于睡眠状态时,每回合损失最大HP的1/4；

6、能力升降：能力发生变化

第三类：与前两类范畴类似，但特征不符，因此单独归为一类介绍：

1、鼓掌：3~6回合内只能一直使用被鼓掌前最后使用的技巧，即时输入了使用其它技巧的指令也没用，换人可以解除，也可以和其他任何状态叠加，但不能也没有机会被接力棒传递；

2、着迷：对使用该技巧的异性pm每回合有50%几率不能使用技巧，当双方有一方通过各种方式下场，就会立刻解除；

3、黑眼神/蜘蛛丝/禁止通行：不能进行交换动作，除非使用者一方交换下场，另外，双方利用接力棒，该状态依然可以被传递下去；

4、害怕：该回合不能使用技巧，但只有该回合后出手行动才有可能处于该状态

既然这样，那如何防止精灵进入异常状态呢？

要让精灵避免进入特殊状态，有以下两种方法：

1、使用招式避免及解除：有招式令人进入异常状态，当然也有招式防止了，例如‘神秘守护’（しんぴのまもり，招式机器20），使用后5回合内不会进入任何状态。对于使用食梦、擅于迷惑等的对手来讲，我方就一定有学这一招的精灵，以免吃亏了。除了有一些攻击后有机会使对手进入状态的招式外，也有一些是没有攻击力而直接使对手中招的招式，不想中招的朋友最好就使用 ‘挑拨’（ちょうはつ，招式机器12),成功后对手下回合只能出有攻击力的招式，不过这招不要乱用，否则就容易被对手KO，适合防御和HP高的精灵使用。招式‘reflash’（リフレッシュ）也能解除中毒、麻痹、烧伤状态，能学这招的精灵例如No.121，两只水都等。还有很多招式能防止中招的，这里不多讲了。

2.灵活使用招式反击及利用特性：有些招式是对于进入状态后的精灵有利的，例如前面提到的‘虚张声势，（からげんき，招式机器42），威力70，命中100%，正在中毒，烧伤，麻痹的精灵是用这招攻击力倍增，就是变成了140的威力，威力不亚于破坏光速！所以‘虚张声势’是用来进行反击的强招。有些精灵还有一种特性叫‘自然痊愈’，进入状态的精灵精灵被调换后会恢复状态，十分好用，会这特性的精灵有No.94，No.121，No.143等。还有一种特性叫‘根性’，

进入异常状态后能够令招式威力增加1.5倍，有这特性的精灵如No.25、No.73、No.168等。也有一种特性是用来报复的，叫‘同步’，进入中毒、烧伤、麻痹这三种异常状态后,对手也要进入同样状态。有这特性的精灵有No.29、No.39等。其余的例如特性‘脱皮’，每回合1/3机会痊愈状态，有这特性的精灵如No.124等；特性‘免疫’，不会中毒，会这特性的好像只有No.123。

羽毛之舞的效果是什么?

它的效果是令敌人的物攻下降两级，有逼人下场的作用。

海星的特有技能保护色有什么作用?

随场地改变自己的属性：
平地：普，建筑：普，草地：毒，草丛：毒
沙地：地，洞穴：岩，水面：水，海底：水
（通信对战时候改变属性为普通）

使用金钱击能获得多少钱?



战斗结束后金钱击所获得的钱数=自己等级×使用次数×2。

冰雹天气中，水属性PM会受到冰雹的伤害吗?

会，只有冰属性PM在冰雹天气中不受伤害。

鲨鱼皮特性能反馈多少伤害?

当使用近身招式攻击鲨鱼时，攻击方会损失1/16的HP。撞击、叶刃等都属于近身攻击。

我听说绿宝石版增加了不少新的特性，是真的吗?

先前的版本中精灵的特性多数是应用在对战中，而绿宝石版新增了许多有趣的特性，是运用在战斗外的，例如遇敌方面，具体有：

“マグマのよろい(熔岩盔甲)”“ほのおのからだ(炎之身体)”：孵蛋所需步数减半，只要该PM带在身上就有效果

以下则必须把该PM放在队伍最前面才有效果

“いかく(威吓)”“するどいめ(锐利目光)”：较不易遇到等级低的PM

“やるき(斗志)”“はりきり(热烈)”：较容易遇到等级高的PM

“しろいけむり(白烟)”：较不易遇到野生PM

“ありじごく(咬脚)”“プレッシヤ–(压力)”：较容易遇到野生PM

“すながくれ(沙遁)”：当天气为刮风沙时(人在沙漠),较不易遇到野生PM

“ねんちゃく(黏着)”“きゅうばん(吸盘)”：使用钓竿时比较容易钓到PM

“じりょく(磁力)”：较容易遇到钢系PM

“せいでんき(静电)”：较容易遇到电系PM

“シンクロ(同步)”：较容易遇到性格相同的PM

“ふくがん(复眼)”：较容易遇到带道具的PM

“メロメロボディ(诱人身体)”：较容易遇到性别与该PM不同的PM

“かいりきバサミ(怪力钳)”：使用居合斩除草时可以除去比较多的范围

“ひらいしん(避雷针)”：接到电话的次数会变多

“むしのしらせ(虫之预感)”：行走时听到PM的叫声会比平常多

绿宝石中有什么新的技能教学点吗?

当然有，而且能学到的新技能比前作中的技能要多的多，具体如下：

1、凯那市（造船厂、海洋博物馆)的PM迷俱乐部：[普]虚张声势（いばる）– 90% 15 敌混乱但攻击升二级

2、紫　市（GYM3）的道路中央：[石]滚动（ころがる）30 90% 20 不受控制地攻击5回合，每次威力倍增，Miss则从头算起，自己变圆后威力倍增

3、紫　市（GYM3）西侧的小镇的口袋中心：[虫]连续切（れんぞくぎり）10 95% 20 连续使用则每回合攻击力加倍，Miss则从头算起

4、秋叶镇（有陨石坑）的商店：[普]挥指功（ゆびをふる）– – 10 随机使用游戏中全部技能之一

5、釜炎镇（GYM4）的民房：[普]模仿（ものまね）– 100 10 只在当次战斗中学会敌人最后使用的技能，PP为5

6、第6GYM的城市的民房：[普]梦话（ねごと）– – 10 自己在睡眠状态下才能使用，随机使用自己的其它技能之一

7、选美大赛的城市的百货公司顶楼：[普]替身（みがわり）－－10 减少自己HP最大值的1/4造出一个替身，分身破坏前，自己不会受伤，也不会陷入异常状态
8、第7GYM的城市的海岸边：[斗]爆裂拳（ばくれつパンチ）100 50% 5 敌必定混乱
9、水上小镇的口袋中心：[普]大爆炸(だいばくはつ）250 100% 5 使用后自己HP减为0，伤害计算中受到攻击的妖怪防御半减，全体攻击
10、第8GYM的城市的口袋中心：[普]舍身攻击（すてみタックル）120 100% 15 敌所受伤害的1/3会反弹给自己

那除了上述的10个教学点之外，在战斗都市的左上方小屋，又能够学习到哪些招式，学习他们各需要多少费用(BP)呢？

战斗都市的左上方小屋能学到许多平常学习不到的招式。

左边：16BP[普]生蛋（タマゴうみ）－－10 回复自己HP最大值的1/2，在地图上使用能将自己HP最大值的1/5分给同伴

24BP[斗]地球上投（ちきゅうなげ）－100% 20 敌损失HP等于自己的等级

24BP[超能力]食梦（ゆめくい）100 100% 15 敌人在睡眠状态下才能命中，给予敌HP损失的一半用来回复自己HP

24BP[普]百万吨拳击（メガトンパンチ）80 85% 20 无特效

48BP[普]百万吨飞腿（メガトンキック）120 75% 5 无特效

48BP[普]泰山压顶（のしかかり）85 100% 15 30%机率敌麻痹

48BP[岩]山崩地裂（いわなだれ）75 90% 10 30%机率敌害怕，二体攻击

48BP[斗]返拳（カウンタ－）－100% 20 自己受到的物理攻

48BP[电]电磁波（でんじは）－100% 20 敌麻痹

48BP[普]剑舞（つるぎのまい）－— 30 自己攻击升二级

右边：16BP[普]防卫卷（变圆）（まるくなる）－－40 自己防御升一级，之后冰球滚动威力倍增

24BP[普]鼾声（ひびき）40 100% 15 自己在睡眠状态下才能使用，30%机率敌害怕

24BP[地]扔泥巴（どろかけ）20 100% 10 敌命中率必定降一级

24BP[普]高速星星（スピ－ド スタ　）60 － 20 必中技,二体攻击

24BP[冰]冻风（こごえるかぜ）55 95% 15 敌速度必定降一级，二体攻击

48BP[普]忍耐（こらえる）－－10 使用的当回合受到自己HP本应减为0的攻击时，HP也会剩下1点，连续使用成功率会逐渐降低，优先度+2

48BP[普]自我暗示（じこあんじ）－－10 敌人身上的状态变化也加到自己身上

48BP[冰]急冻拳（れいとうパンチ）75 100% 15 10%机率敌冰冻

48BP[电]电光拳（かみなりパンチ）75 100% 15 10%机率敌麻痹

48BP[火]火焰拳（ほのおのパンチ）75 100% 15 10%机率敌烧伤

偷盗这个技能可以100%偷到野生怪物身上的道具吗？

只要命中就可以，除非对方身上没有道具，或者自己身上携带道具。

队伍中的盾牌有什么作用？



盾牌就是像钢鸟、水君这样耐久超高、属性抗性优秀的PM，其主要作用是破除强化、干扰和消耗。

破除强化：比如赫拉在舞剑之后拥有惊人的攻击力，一般PM都会被他秒杀，这样整个队伍都危险了，但如果这时换上钢鸟，赫拉不会对钢鸟造成太大的伤害，之后钢鸟吹飞/吼叫将赫逼拉走，将它的能力复原，就有效的保护了队伍。现在各种强化手段都非常流行，一不小心就有被秒杀全队的危险,所以利用盾牌保障安全也是必不可少的了。

干扰：代表之一就是撒菱钢鸟，撒菱的作用是每当对手交换PM就会被钉子扎到造成伤害，可艾萨克菱3次，每次撒完后都会增加钉子对敌人的伤害，三次的伤害分别是总HP的1/8、1/6、1/4，也就是说只要找机会撒菱三次，敌方每换出一只PM就会损失1/4的HP，这在双方对攻的游击战中甚至有决定胜负的作用。对于撒菱这种有效的干扰手段，像高速旋转车轮象这种破干扰的盾牌也就应运而生了，也有像核果兽这样可以用撒菱+高速旋转、干扰+破干扰的盾牌。

消耗：指像荷叶蛙这样，依靠自己优秀的属性、特性，使用毒毒、寄生种子这样的消耗招式，让对手慢性自杀的战术，这在实战中也非常常见。

盾牌的运用在战斗中起着重要的作用。而盾牌杀手，比如针对钢鸟的三合一磁怪，针对荷叶蛙的毒刺水母，也活跃在战场上。

接力棒有什么用处？

接力棒的作用就是自主交换我方PM，而原我方PM的所有能力升降变化、一些招式的效果完全“继承”在新换上的PM身上。

一般用法是强化手段繁多又能学会接力棒的PM与

能力优秀但苦于没有强化招术的PM配合。譬如音速蝉和钢蟹，用音速蝉剑舞，回合结束时又因其的加速特性速度上升一级,之后音速蝉利用接力棒将攻击和速度的提升都接力给钢蟹,依靠钢蟹出众的攻击力和象流星拳这样强硬的攻击招数一举击破敌阵，结束战斗。因为接力棒还能接力黑眼神、替身等招式的效果，所以束缚技+接力棒也成为了常用的combo：用束缚技将敌人“捕获”后，接力给克制敌方PM的队友，之后便可以尽情虐待敌人了。其代表就是影伊布（只有影伊布能同时学会黑眼神和接力棒），影伊布用黑眼神锁定敌人后还可以用撒娇弱化敌人的攻击力，再接力给血翼飞龙之流疯狂龙舞，秒杀全队。

所以，接力棒的威力不可小视，一旦成功就会带来极大的优势，而防范接力的吹飞、吼叫、挑拨、黑雾等招再读队伍中也是不可缺少的了。另外，接力棒同时也会把寄生种子、混乱等对我方不利的状态接力给队友，使用时也需谨慎。

报恩的最大威力是多少?



报恩的威力是根据亲密度决定的，亲密度越高威力越大,其威力计算公式是：威力=亲密度×0.4。亲密度的上限是255点，也就表示报恩的最大威力是255×0.4=102

因为一般PM都能学报恩，而其又是普通系，威力也很出色，更是普通系PM的王牌技，如果招式栏里还有空位的话不妨考虑一下这招。
与之相反的是发怒（TM21）：普通系，威力=（255-亲密度）*0.4，命中100，pp20,最高威力也达102。

天气小子和气象球是怎么随天气变化的?

天气小子本身属性普通，但会随天气变化改变自己属性（沙尘暴天气时无变化）；气象球本是普通系技巧，威力50，但也会根据天气改变属性，且在有天气的情况下威力翻倍。具体变化如下：

普通天气也就是无天气：天气小子属性为普通,气象球属性为普通，原始威力为50，加上1.5倍的属性修正，威力50×1.5=75；大雨天：天气小子属性为水，气象球属性为水，原始威力为50×2=100，加上1.5倍的属性修正和1.5倍的天气修正，威力100×1.5×1.5=225；艳阳天：天气小子属性为火。气象球属性为火，原始威力为50×2=100，加上1.5倍的属性修正和1.5倍的天气修正，威力100×1.5×1.5=225；冰雹：天气小子属性为冰，不会受冰雹伤害。气象球属性为冰，原始威力为50×2=100，加上1.5倍的属性修正，威力100×1.5=150；沙尘暴：天气小子属性为普通，会受沙尘暴伤害。气象球属性为岩，原始威力为50×2=100，没有修正威力就是100。

可见,其实气象球在有天气的情况下威力可观,天气小子就算在双天气队中也能发挥稳定实力。只是天气小子的种族值不是很高，在运用时还需个人斟酌。

应该怎么操作滚动?



滚动是岩系招，命中率90%，一旦使出该招，就会不受控制连续这样攻击5个回合，第1回合时威力30,其后依次是60、120、240、480，也就是每回合威力翻倍，如果没有命中则停止攻击且如果再次滚动威力从30算起。在使用变圆后威力×2，期间的攻击力受属性、道具等因素修正。

此招结合变圆使用威力巨大，只要变圆后滚动3次就有240的威力了，和大爆炸的威力差不多。变圆+滚动隆隆岩就是代表，因为有属性修正，这5回合滚动的威力依次是90、180、360、720、1440，秒杀敌人不成问题。道具可以考虑剩饭或硬石，前者能恢复一些滚动期间受到的伤害；后者给予滚动1.1倍的威力修正,进一步加大威力。滚动的缺陷也是显而易见：一是滚动过程中命中率没有保证，一旦失误就会前功尽弃,二是因为5回合期间不受控制，遇到克制自己的敌人没有逃命的机会，不够安全。三是敌人可以换上盾牌将我方吼掉，效果全无。

推荐使用的PM是影分身+睡觉+变圆+滚动的岩神柱,配带剩饭，可以尽量弥补缺陷，更可以配合一些其它如接力的战术，也是很恐怖的。

有什么合适的队医?

最常用的有幸福蛋和大奶罐。前者对抗特攻PM无敌,见到物攻PM还可以依靠自己BT的体力反击（如今一般物攻PM见到满血幸福都是不敢贸然攻击的）,战术方面,可以配合天恩特性利用冷冻光、10万伏特等技进行异常状态的干扰；也可以选择自然恢复特性,运用地球投进行威力稳定的攻击。大奶罐的优势在于执行医生职责的同时还能用诅咒+报恩有效地打击敌人。另外，在晴天队里霸王花也是常用的队医。

梦话应该怎么运用?

睡觉作为最有效的恢复手段而广为应用，在睡着的那两回合里，除了换上队医直接芳香疗法外，还可以用梦话继续攻击。梦话的作用是在睡着的时候随机发出使用者除了梦话的一个招数，这就充分利用了睡着的时间。不过梦话的稳定性很有问题，抽中睡觉的

几率就至少有1/3，而在睡觉期间再睡觉当然是没有效果的；另外，睡觉+梦话就占了两个技巧栏，打击面也成了问题。尽管如此，梦话的特殊好处也有很多：1、使用梦话时只耗费梦话的PP，可以弥补像一击必杀技这样PP超少招式的弊病。2、可以配合一些特殊的技巧，比如梦话了吹吼不必后出，梦话了气合拳不用蓄气(这个只在BOT上存在)等。3、可以将梦话结合一些特性和招式特效使用，譬如空元气+睡觉+梦话的上进圈圈熊。4、梦话不会抽到像挖洞、潜水这样本回合没有作用的招，所以就有了绝对零度+潜水+睡觉+梦话（乘龙）这样的阴险组合。

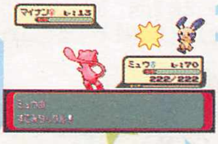
为什么冰系招常用冷冻光，而不是暴风雪？

暴风雪、大字火、水压、雷电等威力在系里数一数二的招数普遍命中率不理想,PP又少的可怜,威力也不能完全满足实战需求，所以经过权衡,冷冻光、火焰喷射、10万伏特、冲浪等成为了各个系里的常用技。

不过，这些威力为120的技巧也有自己的用处：暴风雪可以运用在2VS2的战场上；雷电和太阳光线分别是求雨队和晴天队的王牌技；如果物攻PM因特攻不足无法用火焰喷射秒杀钢鸟时也可以选择大字火。

像舍身一击这样自己也会受到伤害的技巧是不是很不实用？

未必，就比如说舍身一击，有很多石头脑袋特性的PM因为不会受到“反”回来的伤害所以很适合使用；还有像卡比兽这样HP比较厚的PM也“用得起”,当然不能乱用，看见巨鲸艇你也去舍身一击，那你也离挂掉不远了。



应该怎么分配耐久努力值？

因为单项耐久是HP×单项防御力，要使这样耐久达到最大，就要尽力使HP、防御力两数值接近。比如一只PM不加耐久努力值时HP为300，物防为240，要使物理耐久最大就要先分配HP与物防变成一样的努力值——物防加（300-240）×4=240点努力值，之后将剩下的努力值平分HP与物防即可。

关于该分哪项耐久，一般是分有属性弱点的那项防御，比如大双灯鱼最显见的弱点就是地面系，加完特攻后就该着重加物防；也可以结合招式分耐久，比如反击耿鬼就要多加物防。不过，努力值没有定式，怎样分配也可以根据个人运用所变化。

蓄水/蓄电特性的PM遭遇到附带效果的水/电属性技能(如几率混乱的水之波动和几率麻痹的闪电)会受到这些附加效果影响吗？

不会，受到攻击只会恢复HP，但是不会受到附加效果的影响。

同步特性的PM被柔软特性的PM使用技能麻痹后，同步的效果能把麻痹的状态传染给柔软特性的PM吗？

不会，同样的，毒系、钢系、免疫特性的PM使同步特性中毒的话，自身不可能中毒。

孢子特性的PM受到什么PM的攻击效果不会发动？

基本上都会发动，注意的是是麻痹不会传染给柔软特性、中毒不会传染给毒系、钢系和免疫特性、睡觉不会传染给不眠、斗志特性。

换装特性的PM如果遇到了漂浮娃娃(天气小子)，能够换成他的特性吗？

特性能转换成气象台，但是当天气改变的时候自身属性是不会改变的，也就是说和遇到恐吓特性的PM特性一样，转换成功也没用。

懒惰特性的PM如果使用挖洞、潜水、飞天，结果会如何？

首先，没有这种PM的出现，懒猴王不能学习挖洞，但是如果真的要使用两回合技能的话……

所有技能PP用完后使用的技能背水一战能攻击到鬼系的PM吗？这技能应该算是普通属性攻击吧。

当然可以，不能的话岂不是完蛋了……

如何知道觉醒力的属性？

可以利用变色龙！大家都知道变色龙在遭到攻击时会把自身属性变成对手攻击技的属性。那么，在遭受觉醒力攻击时，由于觉醒力隐含着不同属性，被攻击的变色龙就会把这隐含的属性给表现出来。因此，我们可以先把觉醒PM放在队伍首位，然后到变色龙出没之地走动，遇到变色龙就放觉醒力，然后只用观察它变成什么属性，就知道PM的觉醒力属性了。

口袋妖怪游戏中有很多PM拥有独门绝技，能否列举说明？

很多PM有自己的独有技能，在这些技能中，不少都有着强大的威力和惊人的效果，具体有：

陆基亚：エアロブラスト 银鸟之光 攻击100	效果：威力高，效果好，容易CT
凤凰：せいなるほのお 神圣火焰 攻击100	效果：50%烧伤，可在冰冻状态中使用，并解除冰冻。
迪奥西斯：サイコブ　スト 精神增压 攻击140	效果：使用后特攻下降2级。
拉迪奥斯（蓝水都）：ラスタ　パ　ジ 光栅	效果：50%敌特防下降一级
拉迪阿斯（红水都）：ミストボ　ル 迷雾球	效果：50%敌特攻下降一级
巴鲁胖蜂：ほたるび 萤火	效果：自己特攻上升两级
天气小子：ウェザ　ボ　ル 气象球	效果：威力和属性随天气变化而变化
派拉斯特：キノコのほうし 蘑菇孢子	效果：100%敌睡眠
皮丘：ボルテッカ 高压电击 攻击120	效果：敌所受伤害的1/3反弹给自己
妙蛙花：ハ　ドプラント 硬化植物 攻击150	效果：击中后下一回合自己不能行动
喷火龙：ブラストバ　ン 爆烈燃烧 攻击150	效果：击中后下一回合自己不能行动
水箭龟：ハイドロカノン 高压水炮 攻击150	效果：击中后下一回合自己不能行动
嘎拉嘎拉：ホネこんぼう 骨棒 攻击65 ホネブ　メラン 骨飞镖 攻击50 ボ　ンラッシュ 骨冲击 攻击25	效果：10%敌害怕 效果：2次连续攻击 效果：2至5次连续攻击
画画犬：スケッチ 素描	效果：学会敌人最后使用的技能，并忘掉素描
猫老大：ネコにこばん 对驴弹琴 攻击80	效果：战斗结束后得到金钱
塔斯仙人掌：ニ　ドルア　ム 针刺臂膀	效果：30%害怕
吉拉丘：はめつのねがい 破灭之愿 攻击120	效果：使用后两回合才攻击，无视敌属性
火鸡战士：ブレイズキック 火焰踢 攻击85	效果：10机率敌烧伤
针叶王：リ　フブレ　ド 刃叶斩 攻击70	效果：容易CT
水狗王：だくりゅう 浊流 攻击98	效果：50%敌命中下降一级
坚果怪：じんつうりき 神通力 攻击80	效果：10%敌害怕
卡波耶拉：トリプルキック 三连踢	效果：1至3次连续攻击，威力依次为10、20、30
伊露胖蜂：おだてる 煽动	效果：敌混乱但特攻升一级
迷唇姐：あくまのキッス 恶魔之吻	效果：敌睡眠
3D龙Ⅱ：テクスチャ 组织 テクスチャ 2 组织2 かくばる 棱形	效果：自己的属性随机变为自己技能之一的属性,使用后自动转变为组织2 效果：自己的属性随机变为能使敌最后使用的技能效果不佳的属性之一 效果：自己攻击上升一级
胡地：スプ　ンまげ 折弯匙子	效果：敌命中率下降一级
沙瓦郎：とびげり 飞踢 攻击70	效果：MISS时本应给予对手伤害的1/8反弹给自己。

请问替身被打后，气和拳还发得出来吗？

能，只要本体没被打中就可以。

识破有什么用？

敌回避等级恢复为初始状态，普通系和格斗系技巧可以命中鬼系PM。

专爱头巾在哪拿，有什么效果？

战斗塔连胜49场就能获得。效果：可增加携带此道具的PM的普攻为1.5倍，但是只能使用出场后使用的第一个技能。

石头脑袋的特性能不能让破坏死光的副作用变没呢？

在使用舍身撞、突进、高压电击等自己也会受到伤害的招式时，石头脑袋特性能防止技能带给自己的损伤。但石头脑袋只是不会受到反作用力伤害，无法消除攻击招式带来的副作用。

招式相克的具体情况如何？

招式分为物理攻击和特殊攻击，其间的相互克制倍速如下表：

▲ 两倍
▽ 减半
× 完全无效
复合属性者，照上图作出加乘。

如：超+钢属性的PM受恶系招攻击时，伤害 x2 x0.5 = 一般效果
水+飞属性的PM受雷系招攻击时，伤害 x2 x2 = 四倍打击
火+飞属性的PM受雷系招攻击时，伤害 x0.5 x0.5 = 四分一效果
水+地属性的PM受雷系招攻击时，伤害 x2 x0 = 完全无效

有些野生PM在对战过程中经常逃跑，要用什么方法才能把它定住呢？

咬脚（对浮游或飞行系PM无效）、踩影子、吸盘或磁性（只对钢系PM有效）这4只特性的PM都能锁定对方。另外用技能"黑眼神"也有这个效果。

		攻方招式属性(物攻)									攻方招式属性(特攻)							
		普	格	毒	地	飞	虫	岩	鬼	钢	火	水	草	雷	冰	超	龙	恶
守方精灵属性	普		▲						×									
	格					▲	▽	▽								▲		▽
	毒		▽	▽	▲		▽						▽			▲		
	地			▽				▽				▲	▲	×	▲			
	飞		▽			×	▽	▲					▽	▲	▲			
	虫		▽		▽	▲		▲			▲		▽					
	岩	▽	▲	▽	▲	▽				▲	▽	▲	▲					
	鬼	×	×	▽			▽		▲									▲
	钢	▽	▽	×	▲	▽	▽	▽	▽	▽	▲		▽		▽	▽	▽	▽
	火				▲		▽	▲		▽	▽	▲	▽		▽			
	水									▽	▽	▽	▲	▲	▽			
	草			▲	▽	▲	▲				▲	▽	▽	▽	▲			
	雷				▲	▽				▽				▽				
	冰		▲					▲		▲	▲				▽			
	超		▽				▲		▲							▽		▲
	龙										▽	▽	▽	▽	▲		▲	
	恶		▲				▲		▽									▽

属性相克产生的具体效果如何？

属性一共有17种,下面是打与被打产生效果的具体数量：

发动攻击	很好	不好	无效	一般	受到攻击	很好	不好	无效	一般
正常	0	2	1	14		1	0	1	15
格斗	5	4	1	7		2	3	0	12
毒	1	4	1	11		2	4	0	11
地面	5	2	1	9		3	2	1	11
飞行	3	3	0	11		3	3	1	10
虫	3	6	0	8		3	3	0	11
岩石	4	3	0	10		4	4	0	9
幽灵	2	1	2	12		2	2	2	11
钢	1	3	0	13		3	11	1	2
火	4	4	0	9		3	5	0	9
水	3	3	0	11		2	3	0	12
电	2	3	1	11		1	3	0	13
草	3	7	0	7		5	4	0	8
冰	4	4	0	9		4	1	0	12
超能	2	2	1	12		3	2	0	12
龙	1	1	0	15		2	4	0	11
恶	2	3	0	12		2	1	2	12

珍珠钻石版那里拿气息腰带？有什么用？

战斗塔48BP换，气息腰带的作用是HP满值时若被一击致死，则会剩余1点HP。

我在对战塔进行玩家+电脑VS电脑的模式时，我方巨金怪(咱的)+血翼(电脑的)，对手是沙瓦郎+大胖胖翁，沙瓦郎地震使巨金怪受伤害，其它俩飞空不受攻击，血翼螃蟹分别用替身和岩崩，大胖胖翁用影子分身，而第2回合大胖胖翁用羽毛舞恢复HP后，沙瓦郎地震，咋命中大胖胖翁了？

用鸟栖这个招式之后，PM会失去飞行属性，当回合会被地系招式命中，这是正常的现象。



DP中哪有地震拿？

TM26招式机器在自行车高速路下的隐藏洞穴里或者战斗区80BP交换。此外换拾荒PM能拾到，只是级数要求很高。

招式リック 作用是自己与对象交换持有道具，从字面理解交换道具，可否将火焰珠交换给对方？是一直交换，还是换人后取消？交换需一回合，火焰珠交换后是否直接起效果？

リック种类：变化 属性：超 威力：— 命中：100 PP：10

可以交换给对方，是一直交换，直到战斗结束。本回合结束就发生效果。

那スキルスワップ特性交换，是战斗结束前一直交换，还是换人取消？

スキルスワップ 种类：变化

属性：超

威力：--

命中：100

ＰＰ：10



自己与对象交换特性(ふしぎなまもり特性无效)，换人后取消。

どろぼう 窃盗的作用是可偷取野生精灵的持有道具／暂时夺取并使用对象持有道具，两种情况前后有别，是否前者对野生精灵，后者用于对战？如果后者用于对战，那精灵本身持有道具呢？

どろぼう种类：物理 属性：恶 威力：40 命中：100 PP：10

偷盗的情况是若自身无道具，则夺取对方道具到自身。

粗骨头野生卡拉卡、嘎卡嘎拉多少几率携带？对战时带粗骨棒的嘎啦是不是禁用的啊，毕竟攻击太bt了？

几率为5%。是否禁止要看情况，一般比赛上是禁止带骨头的嘎拉舞剑。

バトンタッチ 接力棒是否包括接力灭歌(交换精灵仍属灭歌状态)、邪眼(对方精灵仍不能交换精灵)，被邪眼是否能使用各种能力提升，交换方式是否同蜻蜓回转？

バトンタッチ 种类：变化 属性：普 威力：-- 命中：-- ＰＰ：40



持续；灭亡歌效果继续，中黑眼仍能交换，但黑眼效果继续，蜻蜓回旋是换人，效果不持续，中了黑眼用蜻蜓回旋能换人。

3种菱各是什么，效果可以共存吗？

どくびし 毒菱

种类：变化 属性：毒 威力：-- 命中：-- ＰＰ：20

于对手的场上放毒菱，当对手交换精灵，换入的精灵会中毒；放两次毒菱，对手换入的精灵会中毒(どくどく)，其后不能再放。

まきびし 路障钉

种类：变化 属性：地 威力：-- 命中：-- ＰＰ：20

于对手的场上放钉，当对手交换精灵，换入的精灵会减去最大HP的1/(10−2*放钉次数) (最多3次)

ステルスロック 隐蔽砂砾

种类：变化 属性：岩 威力：-- 命中：-- ＰＰ：20

于对手的场上放碎石，当对手交换精灵，换入的精灵会减去HP

3种菱效果可以共存，地菱效果持续，岩菱是按岩石系克制来伤HP，1/8是基数值，如果属性是飞行+普通，则被岩石2倍克制，则伤1/8×2＝1/4，如果是火+飞行的属性则伤害1/8×4＝1/2。

哪些精灵会小偷或索要？

小偷是招数机器。

会索要的有：猴怪基本招式、大葱鸭遗传学到、伊布遗传学到、火刺猬遗传学到、立尾鼠遗传学到、皮遗传学到、宝宝丁遗传学到、长尾猴遗传学到、熊宝宝基本招式、圈圈熊基本招式、皮皮犬遗传学到、针鼠遗传学到、大黄鼠35级学到、懒猴31级学到、大猩猩31级学到、向尾猫32级学到、萤火虫（母）45级学到、电松树遗传学到。

撒菱、岩菱同时用都有伤害吗？哪只PM可以拥有3种菱？？

3钉可以同时存在,但是是不是都有伤害,就要看对手是什么了。岩钉对任何PM都有效,伤害要看属性；地钉对飞行和浮游无效，伤害要看撒的次数，最多3次；毒钉对飞行，浮游，毒系，钢系，免疫特性无效，而且会被不是飞行/浮游的毒系清除。

核果3种钉子都能学，也会高旋。

请问三拳是什么，能用BP学？

三拳头包括：ほのおのパンチ 火、かみなりパンチ 电、れいとうパンチ 冰。DP没有地方学3拳，要么就靠PM自学或遗传，要不就要和绿宝石联动。

DP中五天王用的是什么宠？打五天王有什么难点和对策？



虫天王（绿色头发的男子）：LV53毒蛾+LV53花蝶+LV57毒蝎+LV54怪力甲虫+LV54女王蜂

这是第一个天王，等级不算高,前两只没什么可说的，直接强攻就可以了。从怪力甲虫开始就有点难了，两招威力120的招，一招虫系（百万大角），一招格斗系（近身拳），再加上它125的物攻种族值，就连飞行系都有大损伤，别说被克属性了。毒蝎的属性优秀,耐久很高，很难打死。且物攻也不赖，配合高威力招，比甲虫还难打。蜂后更BT,两防就够强了，三个指令更强。总体来说，他还比较好打。PM偏向耐久，但也有强攻型的。推荐用掠鹰打,用飞空秒杀，不过要小心毒蝎的冰牙和怪力甲虫的石刃。

地天王（老太太）：LV55沼王+LV55地震鲇鱼（会地裂）+LV56胡说树+LV59砂河马+LV56隆隆岩

她也比较好打,要小心地震鲇鱼的地裂。沼王的耐久不错,会用挖洞＋保护耗pp,还有扔沙,要用草系招打。胡说树会格斗系的“臂锤”和地震，要小心应对。砂河马和隆隆岩是主攻型的,打击面不错，也用草系打。砂河马的特性是沙暴,要注意。打赢她只要强攻就行了，推荐用草系高特攻高速度的万花蔷薇。

火天王（出现在第八道馆的红发男子）：LV58烈炎马+LV57鬼女郎+LV61火猴（地震闪电拳烈焰冲击）+LV58气球怪（影分身+接力棒+鬼火）+LV57钢蛇（火牙）

就有两只是火属性的,但钢蛇会火牙,气球怪会鬼火。小心烈焰马的阳光烈焰，水系别被秒杀了。气球怪的影分身+接力棒＋怪异风很强，还会鬼火，能把人折磨死。火猴的地震＋闪电拳＋烈焰冲击＋音速拳的组合很强，并且它速度极快，要小心。他的怪属性很杂，多准备一些怪打他，并且一定要有会必中技的,用来对付气球怪。

超能天王（眼镜男）：LV59吸盘魔偶+LV63钢人+LV59麒麟奇+LV60愈加王+LV60胡地

愈加王会吸血拳，加上愈加之力特性，十分强大。胡地的高特攻高速度和精神干扰＋自我再生＋精神球＋气合弹的招数，很强。钢人，BT的盾牌。

冠军（神秘黑衣女子）：LV61鬼盆栽，鬼+恶+LV63鲁卡里奥+LV60水蜗牛+LV63美女蛇+VL60万花蔷薇+LV66沙地龙

能否简单介绍一下绿宝石神兽的配招？

绿宝石的一个特点就是可以抓到的神兽非常多，包括了古拉顿、海皇牙、天空龙和2只水都，以及部分金银版的神兽，这好比以前金银版之后的水晶版，综合了前2个版本的优点。神兽简单介绍如下：

天空龙：配招多数是龙舞+地震+飞行招（旋转翼）+特攻招（火焰喷射、10万伏特）。性格选择加物攻/特攻，减速度，努力值主要加物攻和特攻，可以加少量耐久。或者侧重于强化战术，多加耐久和特攻。也可以用巨大化强化：巨大化+地震+飞行招+特攻招，努力值可以多加速度。

古拉顿：配招巨大化/舞剑+岩崩+地震+睡觉（醒果）/太阳光线/火焰喷射/燃烧殆尽。努力值加满速度，多加物攻或者少量耐久，特攻可加可不加（甚至可以考虑减特攻加物攻/速度的性格）；必要的话带速度果子或接力速度。

海皇牙：配招冥想+睡觉/冷冻光+打雷+乘浪/喷水。努力值满特攻和速度，或者考虑耐久；性格要减物攻的胆小或者客气。

路基亚:特攻型:冥想+意念+冷冻光/乘浪+自我再生。努力值加满特攻和速度，性格和海皇牙差不多，、选胆小或者客气。

消耗的下毒型也不错：毒毒+保护/替身+自我再生+空中爆破/吹飞，努力值当然是以耐久为主，用空中爆破的话可以加一点物攻，性格自然是选择减特攻加物防/特防。

凤凰：配招用晴天战术或者冥想战术：晴天/冥想+太阳光线/打雷/地震+神圣火焰+自我再生。努力值加满特攻和速度,如果不用物攻的话性格就选胆小或者客气。

梦幻：特攻型：鸣响+2特攻招（和超梦差不多）+生蛋，努力值一般加满特攻满速度，或者放弃特攻照顾耐久。性格选胆小或者客气。

因为特攻和速度都比超梦差不少，所以可能物攻型比较好：巨大化/剑舞+2物攻招（推荐地震+岩崩）+生蛋。努力值加满物攻和速度，或者照顾耐久。

还有种变身型,这个就比较随便了：生蛋+变身+随便。努力值加满速度和hp。

蓝水都：冥想+意念/明星清/龙抓+10万伏特/冷冻光+自我再生。努力值加满特攻和速度，性格选择胆小或

者客气。
红水都：如果恢复技能不用许愿的话就不如蓝水都了：意念/龙抓/神秘球+冥想+10w/冷冻光+许愿。努力值和性格可以和蓝水一样，不过也比较推荐加满速度然后全加耐久。
冰柱：最常用的是10万伏特+冷冻光+睡觉+毒毒/电磁波。努力值重视耐久，也可以加特攻。性格减物攻加特防。
或者是用诅咒型：诅咒+地震+冰冻光+睡觉/大自爆。努力值除了速度以外都可以考虑，性格就选减速度加特防吧。
岩柱：诅咒+地震+岩石招+睡觉/大自爆。努力值加物攻和耐久(尤其是特防)，性格减特攻加物攻或者某防。
钢柱：诅咒+地震+钢抓/岩崩+睡觉/大自爆，也可以考虑一下10万伏特。努力值还是物攻和耐久（尤其是特防），如果不用特攻招的话性格当然减特攻，否则就减速度吧。
许愿星：可以用用双刀的：破灭之愿+意念+宇宙力量/其他攻击招/冥想+许愿。努力值以2攻和速度为主。性格选择不加不减。
迪奥西斯：速度形态：精神增压/意念+10万伏特/冰冻光+冥想+瓦割/蛮力/自我再生。努力加满特攻和HP，或者加少量物攻。不用物攻的话性格就选减物攻加速度。强攻形态和一般形态：精神增压+10万伏特+冰冻光+瓦割/蛮力。努力值加满特攻和速度，可加少量物攻。性格干脆减一防加速度/特攻。防守形态：意念+10万伏特+冰冻光+冥想+自我再生。努力值加满特攻和HP，性格减物攻加一防。比较倾向辅助的配法：自我再生+撒菱/毒毒+反拳/镜反+意念/精神增压。努力值可以全部照顾耐久。
此外，与火叶版交换得到的神兽的配招建议是：
水君：配招强化和消耗结合，冥想+乘浪+冷冻光+吹吼/睡觉。努力值重视耐久（尤其是物防），或者加一点特攻；性格选择减普攻加某防。
还有是更重视消耗的类型：镜反/毒毒+乘浪+吹吼+睡觉。努力值基本只加耐久，性格还是减普攻加某防。
雷皇：配招冥想+咬碎/觉醒冰+10万伏特+吹吼/保护。努力值一定要加满速度，重视特攻，可加少量耐久。性格一般都用胆小，当然客气也不错。
炎帝：首先是物攻型，不过物攻招实在是少：报恩+觉醒地+射火焰+吼叫/保护。努力值加满物攻，速度和耐久看着办。性格可以不加不减。
其实特攻型可能更好点：冥想+日光+太阳光线+射火焰。努力值重视特攻，速度和耐久看着办。性格选胆小或者客气。
火焰鸟：可用的攻击招不多：火焰喷射+燕反+觉醒草+晴天/报恩。努力值重视两攻和速度。比较无奈的消耗型,凑合着用用：火焰漩涡/火焰喷射+保护+毒毒+飞天/睡觉。努力值加满耐久。恐怕是最冷门的神兽了…
闪电鸟：10万伏特+尖嘴钻+电磁波/觉醒冰/保护+睡觉。努力值一般要加满速度和特攻,或者加少量耐久和物攻。性格可以选择不加不减，不过经常看到舍弃特防加速度的（虽然有电磁波，但在战斗中速攻依然占主流）。
急冻鸟：变态的一击必杀型，很强但是比较无聊：心眼+绝零+冷冻光+睡觉。努力值加满速度,重视耐久。性格选减普攻加某防或者速度。
超梦：冥想+10万伏特/冰冻光+意念+自我再生。努力值一般加满特攻满速度，性格选胆小或者客气。
雪拉比：特攻型：亿万吸/寄生种子+自我再生+意念+愈铃/冥想。努力值加满特攻和速度,也可以加耐久。性格还是胆小或者客气。接力型用得最多：冥想/舞剑+寄生种子/铃铛/攻击技能+接力+自我再生。努力值多数加满速度，然后照顾耐久。性格就加速度，减不需要的一攻。

草绳结的威力到底如何算?

取决于对方PM的体重，具体请看下表：

对手重量	威力
<10.0kg	20
10kg~24.9kg	40
25.0kg~49.9kg	60
50.0kg~99.9kg	80
100.0kg~199.9kg	100
>=200.0kg	120

能否介绍一下各个类型PM的养成?

PM的养成视个人的喜好而定，为方便介绍，我们把类型分为一下10种：
一、消耗型：
1.下毒类，典型的下毒型代表有影伊布，美丽龙等。
2.撒钉类，代表有核果兽，钢鸟等。
3.寄生类，代表有荷叶鸭，恶魔仙人掌，草主角等。
二、强化型：
强化类的可以分为攻击强化和防御强化。
1.强化攻击型：（常用的攻击强化的技能有冥想，龙舞，腹鼓，诅咒），有代表性的PM有：
冥想：胡地，水都，水君。
龙舞：巨大甲兽，血翼飞龙，大云雀。
腹鼓：相扑兔，喷火龙。
诅咒：水主角，卡比兽。
舞剑：镰刀盔，穿山王，剪刀手。
巨大化：大力甲虫。
需要注意的是这里的诅咒和幽灵系PM使用诅咒起来是有区别的，幽灵系以外的PM使用诅咒的效果是物击和物御增加一个等级，速度下降一个等级。
2.强化防御型：
造墙：胡地，毒刺水母。
宇宙力量：古洞兽（UFO），皮可西。
三、天气型：
1.晴天类，代表妙蛙花，椰蛋树等。



2.祈雨类，代表海马龙，荷叶鸭等。
3.沙暴类，代表巨大甲兽，穿山王。
4.无天气类，代表哥达鸭。
四、攻击型：
1.强攻型，代表大猩猩（一般不推荐这种强攻一刀流，但由于大猩猩有拖累特性所以可以算是个特例）。
2.速攻型，代表风速狗，化石翼龙。
五、盾牌型：代表快乐蛋，三神柱。
六、干扰型：代表胡地。
七、接力型：代表伊布家族，双翅蝉
八、同归于尽型：代表隆隆岩,耿鬼。(这类比较特别,先做消耗或攻击,到HP所剩无几事与对手做同归于尽。）
九、医疗型：代表快乐蛋，大奶罐。
十、游击型：代表大云雀,蜻蜓龙,暴鲤龙,血翼飞龙。

我看到攻击和防御各分为物理和特殊两种，能告诉我它们的区别么？



攻击力的高低决定了给予对方伤害的大小，而防御越高,受到的伤害也就越小。它们都被各自分为两类：当使用火、电、冰、草、水、超能、恶、龙这些属性的技巧时，起作用的是特攻和特防；当使用的是普通、格斗、岩、钢、地、虫、飞、鬼、毒这些属性的技巧时，就是物攻和物防在起作用了。

听说可以通过计算来得到每次攻击所带来的伤害值，是这样么？

一点不错，通过周密的计算，可以实现“数字化的口袋对战”，战斗的结果尽在自己掌握中。请熟记这个公式：
[(攻击方的LV×0.4＋2)×技巧威力×攻击方的攻击力÷防御方的防御力÷50＋2]×各类修正×（85%~100%之间的随机数）
乍一看比较复杂,但是多使用就熟记在胸了。注意那个随机数百分比一定是85~100之间的整数。计算时出现的小数点一律舍去,但是不足1的数据要按照1来计算。

那“各类修正”是怎么回事？

修正大概分为以下几类，下面一一详细介绍：
属性相克修正：就是大家熟知的各类属性相克啦，克制对方2倍或4倍时，属性相克修正分别为2或4；抵御对方2倍或4倍时，属性相克修正分别为1/2或1/4；完全没有效果时，属性相克修正就是乘以0。
属性加成修正：这点和属性相克修正不同,需要注意。当使用的攻击技巧和使用者的属性相同时，属性修正为×1.5倍。也就是说，如果物攻完全相同的霸王花和美丽花同时都使用毒炸弹打击同一个对手，那么在不考虑随机数的变化时，霸王花由于有毒属性，那么使用毒属性的毒炸弹带来的杀伤就是美丽花的1.5倍。
道具修正：pm携带某些道具时能力会有一些变化，这些道具的作用我们会单独来详细介绍。
天气修正：天气的不同也会对最终的伤害带来影响，在介绍天气变化时我们会详细介绍。
徽章修正：注意，只有在与NPC战时有效，在战斗塔和正式对战时是没有效果的。持有岩石徽章（ストーンバッジ）时，物攻×1.1；持有平衡徽章（バランスバッジ）时，物防×1.1；持有飞翼徽章（ウェザバッジ）时，特攻×1.1，特防×1.1。
会心修正：会心一击的场合时,伤害×2,且当回合对方提升的防御能力和我方下降的攻击能力全部无效化。
特性修正：以下这些特性会改变最终带来的伤害。
大力士（ちからもち）和瑜伽力量（ヨガパワー），任何时候物攻×2
紧张（はりきり），任何时候物攻×1.5
根性（こんじょう），当处于睡眠、冻结、麻痹、中毒、混乱状态时物攻×1.5
奇异鳞片（ふしぎなうろこ），当处于睡眠、冻结、麻痹、中毒、混乱状态时物防×1.5
厚脂肪（あついしぼう），对方使用火/冰系招术攻击时，技巧威力×0.5
正电（プラス），2v2时，有持有“负电(マイナス)”特性的pm在场时，特攻×1.5
负电（マイナス），2v2时，有持有“正电(プラス)”特性的pm在场时，特攻×1.5
新绿（しんりょく），当HP达最大HP1/3以下时，草系技巧威力×1.5
烈火（もうか），当HP达最大HP1/3以下时，火系技巧威力×1.5
激流（げきりゅう），当HP达最大HP1/3以下时，水系技巧威力×1.5
虫族警报（むしのしらせ），当HP达最大HP1/3以下时，虫系技巧威力×1.5
引火（もらい），受火系招术攻击后，火系技巧威力×1.5
2v2修正：当使用的技巧可以攻击对方全体时，技巧威力×0.5，但是，像地震、大爆发这类能攻击对方全体及队友的技巧，技巧威力不会有任何改变！
墙壁修正：反射壁（リフレクター）使对方物攻伤害减半，光之壁（ひかりのかべ）使对方特攻伤害值减半。注意：对方会心一击时这两个招术无效；2 VS 2时 只能把伤害值变为2/3。
烧伤修正：pm处于烧伤状态，且特性不是根性（こんじょ）时，物攻×0.5；若是根性（こんじょ）时物攻无变化。
爆炸修正：当使用技巧自爆（じばく）或大爆炸（だいばくはつ）时，对方物防×0.5，也就是说，这两招的威力实际上可以看作400和500！

各种道具对pm产生什么影响?

首先是各属性增强道具，其效果全都是让该属性技巧威力×1.1：

粉红缎带	普通	Pink Bow シルクのスカ-フ
黑带	格斗	Blackbelt くろおび
锐利鸟嘴	飞行	Sharp Beak するどいくちばし
毒针	毒	Poison Barb どくバリ
细沙	地面	Soft Sand やわらかいすな
坚硬岩石	岩	Hard Stone かたいいし
银粉	虫	SilverPowder ぎんのこな
诅咒符	鬼	Spell Tag のろいのおふだ
金属外套	钢	Metal Coat メタルコ-ト
木炭	火	Charcoal もくたん
神秘水滴	水	Mystic Water しんぴのしずく
奇异种子	草	Miracle Seed きせきのタネ
磁针	电	Magnet じしゃく
弯勺	超能	TwistedSpoon まがったスプ-ン
不融冰	冰	NeverMeltIce とけないこおり
龙牙	龙	Dragon Fang りゅうのキバ
墨镜	恶	Blackglasses くろいメガネ

除了这些,还有一些特殊效果道具：



持有专爱头巾（こだわりハチマキ）时，物攻×1.5

拉提奥斯或拉提亚斯持有心之水滴（こころのしずく）时，特攻×1.5 特防×1.5（战斗塔中无效）

帕鲁鲁（No 176 パ-ルル）持有深海之牙（しんかいのきば）时，特攻×2

帕鲁鲁（No 176 パ-ルル）持有深海之鳞（しんかいのうろこ）时，特防×2

皮卡丘持有电气珠（でんきだま）时，特攻×2

百变怪持有金属粉（メタルパウダ-）时，物防×2

卡拉卡拉或嘎拉嘎拉持有粗骨（ふといホネ）时，物攻×2

我看到某些技巧的注释是“容易会心”，会心的几率是多少?

趁此机会，在这里介绍一下所有有关会心的内容吧，先看一下会心等级和会心几率之间的关系：

等级	几率
0	1/16
1	1/8
2	1/4
3	1/3
4	1/2

在通常状态时，会心一击的等级为0；当使用那些注释为“容易会心”的技巧时，或者装备道具焦点镜片(ピントレンズ）时，等级提升1级；使用技巧集气（きあいだめ）后，使用道具致命刀（クリテイカツタ-)后，大葱鸭持有长葱（ながねぎ）、吉利蛋持有吉利拳(ラッキ-パンチ）时,以上情况等级提升两级。以上的状态都可以叠加,但是等级最多也就是4级而已。不少pm都可以通过各种方式达到这个等级，比如火鸡战士的集气+火花踢+道具焦点镜片，怪力的集气+交叉突刺+道具焦点镜片等组合。

常常看到战斗中出现“某某能力上升/下降”，那么上升/下降的幅度是多少呢?



这些能力的升降是按照级别来计算的，当显示“某某能力上升/下降”时,表示上升或者下降一级能力；如果出现“大幅度上升/下降”等字样，那么升降的能力就是两级。当然，知道了能力升降的级别还不够，通过以下的列表，我们可以清晰地认识到能力变化后的情况。能力未发生变化时为0级，而上升/下降的幅度最多为6级：

-6级	-5级	-4级	-3级	-2级	-1级	0级	1级	2级	3级	4级	5级	6级
2/8	2/7	2/6	2/5	2/4	2/3	2/2	3/2	4/2	5/2	6/2	7/2	8/2

用原能力乘以表格中级数对应的变化倍率，就可得知当前的能力。

命中率计算和以上能力计算有一定区别，当我方命中下降，或者对方回避上升时，命中率下降一级；当对方回避下降（没有能让我方命中上升的技巧）时，命中率上升一级。命中率未发生变化时为0级，而大家不难看出，命中率最低为-12级（即我方命中下降6级,对方回避上升6级时），最高为6级：

-12级	-11级	-10级	-9级	-8级	-7级	-6级	-5级	-4级
3/15	3/14	3/13	3/12	3/11	3/10	3/9	3/8	3/7

-3级	-2级	-1级	0级	1级	2级	3级	4级	5级	6级
3/6	3/5	3/4	3/3	4/3	5/3	6/3	7/3	8/3	9/3

用技巧的命中率乘以表格中级数对应的变化倍率，就可得知当前命中率。

大家仔细观察一下两个表格的数据变化，就不难发现其中规律,记忆起来也就方便得多。注意，任何能力的变化在pm交换下场后立刻消除，但通过接力棒更换pm的话，这些能力变化可以保留在下一个pm身上。

对战时行动的先后顺序是如何决定的?

这是根据技巧的优先度决定的，优先度是一个从-5到+4的默认设定数值。其原则是：双方使用技巧时，技巧优先度高的一方会先行动；优先度相同时，速度

快的一方先行动（也就是大多数场合）；优先度和速度都相同时，随机决定先行动的一方；换人动作优先于任何技巧，但技巧追击（おいうち）却可以先于换人指令成立；通常技巧的优先度为0，但是以下这些特殊技巧有着不同的优先度，它们的注释一般也带有“必定先出/必定后出”的字样：

招术名称	优先度
吹飞（ふきとばし）	–5
吼叫（ほえる）	–5
反击（カウンタ–）	–4
镜面反射（ミラ–コ–ト）	–4
复仇（リベンジ）	–3
气合拳（きあいパンチ）	–2
当身摔（あてみなげ）	–1
电光石火（でんこうせつか）	+1
音速拳（マッハパンチ）	+1
神速（しんそく）	+1
下马威（ねこだまし）	+1
先制之爪(せんせいのツメ)发动成功时	+1
见切（みきり）	+2
保护（まもる）	+2
跟我来（このゆびとまれ）	+2
魔法衣（マジックコ–ト）	+3
抢夺（よこどり）	+3
帮手（てだすけ）	+4

其他因素可以影响到pm的速度：
晴天天气时，拥有叶绿素特性的pm速度×2
雨天天气时，拥有轻快特性的pm速度×2
持有道具竞争背心时，速度×0.5
处于麻痹状态时，速度×0.25
持有格斗徽章，速度×1.1（仅限于NPC战）

此外，先制之爪（せんせいのツメ）每回合发动成功几率为23.4%



觉醒之力（めざめるパワ　）的注解为“使用精灵不同则威力和属性都会变化”，而且看到觉醒火/冰……等说法，请详细解释一下吧？

这些全部是由pm的个体值所决定的。威力最大为70，最小为30，其计算公式为：
威力=(A+B+C+D+E+F)×40/63+30
其中定义的字母取值规则为：
HP个体值除以4余2或者余3时，A=1；否则A=0
物攻个体值除以4余2或者余3时，B=2；否则B=0
物防个体值除以4余2或者余3时，C=4；否则C=0
速度个体值除以4余2或者余3时，D=8；否则D=0
特攻个体值除以4余2或者余3时，E=16；否则E=0
特防个体值除以4余2或者余3时，F=32；否则F=0
属性:除了普通外，可以变成任何属性，计算公式为：
T=(A+B+C+D+E+F)×15/63
T的计算结果对应属性如下：
0格斗 1飞行 2毒 3地 4岩 5虫 6鬼 7钢 8火 9水 10草 11电 12超能 13冰 14龙 15恶
其中定义的字母取值规则为：
HP个体值为奇数时，A=1；否则A=0
物攻个体值为奇数时，B=2；否则B=0
物防个体值为奇数时，C=4；否则C=0
速度个体值为奇数时，D=8；否则D=0
特攻个体值为奇数时，E=16；否则E=0
特防个体值为奇数时，F=32；否则F=0

注意：无论是威力还是属性的计算，出现的小数点一律无条件舍去

显而易见，威力为70，且属性为自己需要的是最理想的。通常提到的觉醒火/冰……，就是指属性为火/冰……的觉醒之力，在理想的情况下，最大威力70显然是必要的。通过觉醒力，可以丰富pm的技巧打击面，也能够弥补pm的某些打击漏洞。



礼物（プレゼント）这个技巧看起来很没用，但却见到不少高手使用这个技巧，能告诉我它的玄妙么？

可以肯定的说，这个技巧不是非常的实用，但是它确实有独特的地方。首先，它的效果是随机的（威力40，威力80，威力120，回复对方最大HP的1/4），出现概率如下：



威力40　102/256
威力80　76/256
威力120　26/256
体力回复　52/256

而伤害计算方式更加独特，在问答2中介绍的伤害计算公式中，在计算礼物造成的伤害时有如下变化：
攻击方的攻击力 → 恒定为10
防御方的防御力 → 攻击方pm第二属性代号（如无第二属性以第一属性代替）
L V→ 防御方pm第二属性代号（如无第二属性以第一属性代替）
属性代号为：

普通/NORMAL	0	格斗/FIGHTING	1
飞行/FLYING	2	毒/POISON	3
地面/GROUND	4	岩/ROCK	5
虫/BUG	7	鬼/GHOST	8
钢/IRON	9	火/FIRE	20
水/WATER	21	草/GRASS	22
电/ELECTRIC	23	超/PSYCHIC	24
冰/ICE	25	龙/DRAGON	26
恶/DARK	27		

大概原则大家想必也看出来了，当自己pm第二（第一)属性代号越小，对方pm第二（第一）属性代号越大，造成的伤害也就越大。自己pm攻击力的高低，对方pm防御力的高低，对最终伤害毫无影响。当然，计算时属性加成修正（比如自己pm是普通系），属性相克修正依然是不能少的（比如对钢，岩的半伤害，对鬼无伤害）。

下面用一个具体例子说明一下：普通系的快乐使

用礼物攻击对方的巨甲兽（第二属性为恶），如果随机出现的效果恰好是威力120时，那么最终造成的伤害结果如下（红色部分为礼物的特殊计算部分，请注意观察）：[(27×0.4+2)×120×10÷0÷50+2]×属性加成修正1.5×属性相克修正0.5×（85%~100%之间的随机数）=184~217点HP伤害，对于HP最多只有404的巨甲兽来说，这一击还是蛮致命的吧？注意，防御方的防御力那一项为0，但是按照计算规则，不足1的数据要按照1计算。

看到某些技巧命中率表示为"必中"，这和100%命中有区别么？

当然有区别。100%命中的技巧会因为命中率变化而落空（详见问答7），而必中技在一般场合永远能够命中（对方挖洞，飞天的场合除外）。宝石中出现的必中技有：

速度星（スピ-ド スタ-），偷袭（だましうち），暗影拳（シャド-パンチ），燕返（つばめがえし），魔法叶片（マジカルリ-フ），电击波（でんげきは），当身摔（あてみなげ），下雨时的雷电（かみなり），对方中了心眼（こころのめ）或锁定（ロックオン）后我方下回合使用的任何技巧

我看到喷火（ふんか）和喷水（しおふき）的解释为"技巧威力随HP的减少而降低"，那么具体是如何变化的？

喷火/喷水的威力=150×（当前HP / 最大HP）

显然，满血时威力有150之多。关于这个技巧有个使用建议，当确保自己当回合使用该技巧HP超过64%时，就放心去使用；低于这个百分比，就选择威力为95且命中100%的火焰放射或者冲浪。因为当HP低于64%时，喷火/喷水的威力就低于95。因此，你甚至可以考虑给一个pm同时装备喷火+火焰放射或者喷水+冲浪。

某些技巧是攻击次数随机的多段攻击，这个随机概率是怎样的？

大部分技巧都是一回合进行2~5次的攻击，其出现几率是：

次数	2	3	4	5
概率	37.5%	37.5%	12.5%	12.5%

另外，还有一些技巧是特定的多段攻击技，每回合连续攻击的次数是固定的，这里就不再过多介绍了。

吼叫（ほえる）或者吹飞（ふきとばし）这技巧有什么特殊地方？为什么我见到不少高手在组队时都少不了用这个技巧？

因为这两个技巧是破解强化战术的有效途径之一。强化能力的pm相当可怕，要么就是攻击力高到能够秒杀对方，要么就是防御力高，受到攻击损伤很小。因此，在对方没有完成强化时，使用吼叫或者吹飞强制对方下场，这样对方提升的能力也就完全消失了。此外，吼叫对隔音特性的pm完全无效，而无论是吼叫还是吹飞，在吸盘特性，或者扎根后的pm面前也是毫无效果。

吼叫对鬼系有用么？

吼叫不是物攻招式，当然有用。同理，灭亡歌，噪音，摇尾巴，吹飞，唱歌，接力棒，恶魔吻等普通系的招数都对鬼有效。不过吼叫对"防音"特性和"扎根"后的PM无效。

吹飞招式在什么情况下会失效？

吹飞能强制结束与野生精灵的战斗，强制对象交换精灵，对飞天中的对象有效，但以下几种情况会实效：使用对象是"吸盘"特性或者对象处在"扎根"状态；对战时对方没有精灵可交换；遇到野生精灵时：（自己的Lv + 对象Lv) / 256 + 1 ≤对象lv / 4 。

撒菱（まきびし）这个技巧有什么作用？

使用一次撒菱后，对方除飞行系和浮游特性外的pm，每上场一次就要损失最大HP的1/8；如果使用两次或者三次时，这个伤害还会增加为1/6或者1/4！

在6v6的正式对战中，由于更换pm频繁，这个伤害积累下来也是惊人的。而pm的体力如果低于这个伤害值，那么也就用不着交换下场了（因为再上场也是死），撒菱后用高防御pm不断吼叫或者吹飞，强迫对方不断更换受到伤害也是一个实用战术。当然，破解的办法还是有的。高速旋转(こうそくスピン)能够清除掉这个影响，而且不管使用了几次撒菱，一口气清扫光。

听说王者之证有时候不会起作用？

王者之证（おうじゃのしるし）作为装备道具时的作用是让先攻的PM在使用攻击技巧造成伤害的同时产生让对方恐惧的效果，发动时对手在该回合不会攻击，发动几率为10%，只有先于对手攻击才会发动。在GBC的金银水晶版中，任何攻击技巧都可以与王者之证搭配产生效果，但在红蓝绿宝石和火叶版中部分技巧使用时王者之证不会被发动，例如普通系的缠绕(からみつく）等等。

请问会腹鼓的PM都有谁？

腹鼓（俗称拍肚皮）是实战中非常有用的辅助招式之一，能学习的精灵（不计未进化形）及学习的途径为：

006 喷火龙	遗传
036 皮可西	遗传
062 快泳蛙	第一形态37级自学
080 呆河马	遗传
097 素利柏	美国PC center礼物赠送
105 嘎拉嘎拉	遗传
108 大舌头	遗传
143 卡比兽	0级自学
184 马力露利	遗传
186 牛蛙君	第一形态37级自学
199 呆呆王	遗传
235 画画狗	素描
264 雪纹貂	53级自学
297 相扑熊	40级自学

快龙之强是大家公认的，可我看许多高手的战队里都鲜见其踪影，不知为何？



的确自宝石版发售之后，在原来的251只精灵中wg排名第一的快龙在386中已算不上什么了，尤其是在人与人之间的对战中，光靠它强大的攻击招式是无法取得全局的胜利的，它只适合拿去蹂躏NPC（游戏中的战斗员）而已。如果要使用快龙，推荐配招为：替身+气合拳+10万伏特+冷冻光

如何为铁甲暴龙配招？

铁甲暴龙作为一个重量级的精灵，虽然给人一种笨重的感觉，但具有超强的实力。它具有有"三高"：高血、高攻击和高防御，尽管在特殊方面极其低下，但因为血的海量也不能小看它的特防耐久。属性是地面+岩石，物理方面的主要克制是格斗和地面、而特殊方面的主要克制是冰、草、水。由此看来，属性并不优良（太怕震了），但是抵御的属性也不少。在配招种类上非常丰富，物理方面不仅有本系技巧地震+岩崩，而且还会百万威力角突（物理第一强招！），以及气合拳、钢之尾等。而且更为恐怖的是，他竟然能够遗传到两个强化技巧：诅咒和剑之舞！有2种配招供参考：

诅咒强化型--诅咒+地震+岩崩+睡觉/百万威力大角

诅咒型的铁甲暴龙主要是在后期发挥效用,前期依然使用地震+岩崩游击。小心盔甲鸟乘机撒菱，遇上这种情况一般都是逃走换高旋精灵。而在后期时,尤其是他是最后的精灵,就可以狂诅咒,钢翼鸟也奈何不了他,特攻精灵怕震也不敢贸然上场。

剑舞强化型—剑舞+地震+岩崩+气合拳/瓦割/百万威力大角

和诅咒不同，剑舞主要是在前期的游击中利用短暂的强化来重创对手。他可以首发，或者是在对方物理攻击手面前上阵（但是小心地震），然后强行。或者可以在盔甲鸟面前强行剑舞，用气合拳对抗吼叫。也可以在对手睡觉时偷袭。

空贝和余物哪个好用呢？

空贝将对方损伤的1/8反馈给自己，而剩饭是自身的HP每回合回复1/16，各有长处，关键取决于实战中的情况。一般而言，如果你的pm擅长于攻击，则使用空贝恢复的血多，缺点就是回复量不够稳定；如果擅长于防守，要打持久战，则余物是最好的选择。

大概有哪些精灵自己能学到接力棒，那些能学到腹太鼓？

自学拍肚皮的有如下4只：60号蚊香蝌蚪，143号卡比，263号蛇纹熊，296号拳击兔；自学接力的有13只：122号吸盘魔偶，133号伊布，165号芭瓢虫，175号波克比，190号长尾怪手，203号麒麟麒，251雪拉比 291风速蝉，303伪装花，311正电兔，312负电兔 367大口鳗，368樱花鱼。其余的只能靠遗传了。

火叶中一击必杀技有几种，实用价值有多大？

一共四种：

［冰冻］绝对0度　威力---　命中30　效果：用冷气突击敌人，命中的话会有大损伤。

［正常］角钻　　威力---　命中30　效果：转动触角向对手攻击，命中的话敌人不能战斗。

［正常］飞剪　　威力---　命中30　效果：用大钳钳对手进行攻击，让敌人不能战斗。

［地面］地裂　　威力---　命中30　效果：卷起地表向对手攻击，对敌人有大损伤。

由于只有30%的命中率，需要多花费一回合使用心眼锁定的效果，另外LV也不能比对方小，所以实用性不大，尤其中实战中，除非对手强化了一定次数有把握1回合秒了你，因此不想浪费强化效果，但事实上没有秒成时你才有机会。

《绿宝石》中哪些精灵可学刀背砍？

飞天螳螂就可以,不过最方便的还是直接练草系主角。

白海狮怎样学到信号光线？

火叶版中进化成白海狮后，带上2个小蘑菇或1个大蘑菇去回忆。宝石版不能学这招。

反击和镜面反射的威力是否和PM的WG和TG有关？

与自己精灵损失的HP有关。会将自己受到的物理攻击伤害值加倍反馈给敌人，而镜像反射是将自己受到的特殊攻击伤害加倍反馈给敌人。不过要注意存在有无效属性，例如反击对鬼系就没有任何效果。

绿宝石特性交换这一技能怎么没有一只PM会啊？我查了386图鉴半天也没找到一只精灵会这一技能，还有妙蛙花等主角的专有技能（比如硬化植物）怎么习得？难道要与火叶通信吗？

特性交换很多宠都能学，比如木乃伊。硬化植物是要和其他口袋游戏通信交换后遗传学得。

地震打得到正在挖洞的浮游特性PM吗？

打不到。这就像用电系招攻击地+水系的水怪王，一样没有效果。

有哪些技巧对隔音特性PM无效？



草笛、金属音、鼾声、吵闹、高音、唱歌、超音波、叫声、噪音、治愈之铃、吼叫、灭亡之歌。

冰雹天气中，水系PM会受到冰雹的伤害吗？

会，只有冰系在冰雹天气中不受伤害。

要得到龙舞巨大甲或剑舞巨大甲，是否需要会龙舞或剑舞的雄性PM与雌性巨大甲生蛋遗传得到？

是的，不过得要生蛋组别是属于龙类和怪兽类的才行。

神秘守护（しんぴのまもり）都能用来防止什么技巧呢？

这个技巧能够防止产生异常状态的技巧（比如催眠术）,并且能让有追加异常状态效果的技巧（比如30%几率让对方麻痹的压制）无法产生追加效果,造成异常状态的特性无效化。可以防止的异常状态有：睡眠（我方使用睡觉ねむる除外）、麻痹、烧伤、冻结、中毒和混乱(我方使用暴走,逆鳞造成混乱除外),除此之外其他异常状态都会施加到我方。

预知未来（みらいよち）／破灭之愿（はめつのねがい）有什么特点？

出招后两回合后发动攻击，不管使用该技巧的PM是否在场，都无视反射盾或光壁。在过程中如果再次使用预知未来或者破灭之愿都会失败，发动攻击时攻击方的物攻/特攻按照出招PM的能力计算，防御方的物防/特防则是按照承受该技巧的PM的能力计算，并且没有任何有关属性的计算，也不会出现会心一击。举例来说，预知未来属性虽然是超能系，但却能够打中恶系的PM，且效果是正常伤害；虽然破灭之愿是钢系，但对水系一样造成正常伤害，而不是一般钢系技巧的减半伤害，另外吉拉奇虽然是钢系，但使用破灭之愿也没有1.5倍的属性加成修正。

鹦鹉学舌（オウムがえし）是怎么用的？它和模仿（ものまね）的区别在哪里呢？



它们都可以抄袭对方的技巧。但不同的是，使用鹦鹉学舌的话，只会使出对手被抄袭的技巧，鹦鹉学舌这个技能仍然存在；而使用模仿的话，该回合中模仿变化成为对手被抄袭的技巧，PP为5，在以后的回合中，模仿这个技能就被对方被抄袭的技能取代，在没有交换下场的情况下效果一直保留。如果比对方快，那么将会抄袭对方上一回合使用的技巧，如果速度慢的话，就会抄袭对方本回合使用的技巧。另外，鹦鹉学舌、素描、变身、模仿、摇手指、梦话这些技巧不可以被抄袭，而模仿更不可以抄袭当PP用完时出现的技巧——拼命（わるあがき）。

挑拨（ちょうはつ）这个技巧有什么效果，如何应用？

这个技能可以封锁对方一切辅助技巧,只能使用有威力的攻击技巧,挑拨的效果一直持续到下回合结束。如果比对方快的话,那么使用回合对方如果使用了辅助技巧则会失败,下回合也无法使用辅助技巧。被挑拨后,任意一方交换PM则该状态解除。其中，除了一切有威力的攻击技巧（比如火焰放射，雷电）,以及一切不通过施加异常状态给对方带来损伤的技巧（比如反击，预知未来等）,其它的技巧都算作辅助技巧。挑拨的战略意义非常重大，对抗一些攻击能力不在行，而辅助技巧优秀的PM可谓致命杀伤。像月精灵的黑眼神+接力combo，梦妖的灭歌combo，画画狗的辅助组合，遇到挑拨只有溜之大吉；另外，与某些技巧搭配形成的combo也非常有威力。

2v2战术和1v1方式有什么不同?

2v2对战方式是GBA口袋妖怪新增的4只精灵同时上场的对战模式，它和1v1有较大的区别，即使是1v1经验丰富的高手，也需要重新学习2v2的一些基本技巧。以下是一些2v2的基本战术：

1、保护

这是2v2中经常出现的战术，一只精灵保护，另一只精灵攻击。这种战术一般不会给对手很大影响，但是能较好地保全自己。保护的精灵一般是比较有可能受到攻击的精灵，而另一只精灵则负责攻击威胁比较大的对手。其战术思想和单打中的游击战有点相似,但是在实施保护时，对手可能也会用保护战术，防护住负责攻击的精灵的攻击。这样就可能出现某一方本回合毫无成果的情况。这里很考验预测能力。此外保护也用来结合全体攻击，尤其是自爆,效果更加显著。保护在第二回合成功率只有49.6%，在保护过一回合后该干什么呢？如果第一回合成功实施了保护战术，第二回合一般可以放手攻击；如果失败了，可能就只好换人了。双保护常常能破解保护战术，换威吓精灵在对付保护时也有一定的作用。

2、自爆

这是2v2最可怕的战术之一。因为是全体攻击，所以能给双方带来极大的破坏力。而使用大爆炸时也会给我方带来伤害，因此另一名队友配备保护或者是岩钢鬼属性的精灵比较合适。

虽然保护可以对付这个战术，但是炸弹们可以在对手保护后的下一回合再爆，而我方的爆炸就可以认真设计、准备好保护或者及时换上鬼系。所以自爆要防也不是非常的容易。封印臭臭泥可以封印住大爆炸，但难得一见。

双爆战术：准备两枚炸弹，其中速度慢的一枚为钢岩鬼(因为受到爆炸伤害减半)，最多时能够2换4，此时对手仅剩2只,非常难办。但是对手如果用保护情况就大不一样了，遇上双保护或者鬼系更是血本无归。另外，如果第一只精灵没攻击不足没炸死对手，第二只精灵等于是去炸残余的对手，非常吃亏。因为自爆精灵缺少同时拥有高速和高攻的，所以这种情况很可能出现……威吓能在一定程度上降低自爆的威胁。自爆战术在2v2中可能需要考虑限制。所有能够使用大爆炸的炸弹（未进化完全的PM忽略不计）：

隆隆岩、顽皮弹、双蛋瓦斯、核果兽、土偶怪、木天狗、太阳、月亮、三神柱、臭臭泥、耿鬼、钢铁蛇、磁石怪、铁甲贝、椰蛋树、梦幻、伪装树、太阳珊瑚、熔岩骆驼、巨头冰怪、吞食王、钢螃蟹，画画狗



3、催眠

催眠在2v2中是很可怕的,结合速度优势能创造2打1的局面,毽子草速度快，晴天中更是全宠第一，它的催眠粉很厉害；迷唇姐攻击能力强速度较快，不但有高命中的恶魔之吻，还有黑眼神；类似的PM有待大家仔细发掘。黑眼神+催眠能把对手困住，进一步形成2打1。利用果然翁或者地鼠更能够方便的困住对方,催眠后慢慢解决。所以4人对战中的催眠条约可能不应该沿用每人被催眠1只的约定。

4、下马威

实质是一个保护的作用，优点是完全封锁一只精灵（除非对手是精神力），带来的少许伤害反倒可以忽略不计，缺点是对方另一只精灵不受控制。作用上也和保护差不多。能学下马威的精灵：

猫老大、白海狮、袋龙、吸盘木偶、扭拉、迷唇姐、荷叶鸭、木天狗、地狱超人、相扑兔、丘雷姆,画画狗

5、互助

适合一些攻击能力较差、或者偏重耐久而忽视攻击的精灵。比如说尼多后，有了互助就可以安心照顾血和两防；毽子草在完成催眠粉和鼓掌的干扰以后，也以此为业。当然,对方也不是傻子，把攻击火力集中到我方另一个负责攻击的PM身上也是正常的，因此，主攻的适当的穿插使用保护，互助的PM用来催眠或者施加状态什么的，打出一些合理变化也是必要的。赫拉克罗斯这种PM被队友互助后百万大角及其可怕,如果携带了专爱头巾威力开金断玉；而不怕地震的毽子草互助给会地震的队友，也是屡见不鲜的小把戏。互助+大爆炸是厉害的组合，但是我方一般也是全死--吉拉丘虽然是钢系，也会被队友炸成重伤，所以事先需要造替身，或者和对手纠缠自至濒危，被队友炸死也死得其所。能学互助的精灵：

尼多后、尼多王、风速狗、伊布一族、尾立、太阳花、艾比郎、沙瓦郎、卡波郎、奶牛坦克、蘑菇战士、圆环猫、相扑兔、两只电兔、两只萤火虫、两拉提、吉拉丘、艾比郎、沙瓦郎、卡波郎，画画狗

6、威吓

威吓特性的作用是2体的，所以威吓特性的精灵在2v2中也时常见到。最常见的还是暴鲤龙和血翼飞龙,它们能把地震这个全体攻击弄没，同时弱化对手。卡波郎能挡岩崩，配合龙形成2次威吓。其他的精灵就稍微差了些。威吓特性的精灵：

阿柏怪、风速狗、肯泰罗、暴鲤龙、布鲁、惊角鹿、卡波郎、恶啸狼、雨蛾、伪装花、血翼飞龙

7、天气战术

2v2中天气战术的作用被加强，因为能同时为两个精灵服务。

祈雨方面，乘浪遭到弱化，因而只好使用水压或者瀑攀。雷电的高威力依然可怕，由于队友可以使用水系或者冰系技巧来辅助，因此对方不敢贸然使用地面系或者草系来抵挡雷电。

晴天方面，草系的高速度催眠很有用，而火+草的打击面也很广。椰蛋树不仅是晴天绝对攻击主力，而且司职催眠和爆炸，实用性相当高；地狱狗是晴天队伍中热门的火系PM，大字火+太阳光线一应俱全，且鬼火烧伤对方的价值依然不小。

8、跟我来

这是非常复杂的一个战术，结合起死回生、挣扎其实并不实用，一来是对手可以二体攻击，二来是与其单只精灵去发威力200的攻击，不如两只精灵一起攻击,拥有更大的打击面。目前觉得比较好的用法是保护腹鼓精灵。此外能破解一些组合，比如剧毒+燕子。



能学跟我来的精灵：皮可西、尾立、飞翼兽、画画狗

9、二体攻击

二体攻击因为会分散威力所以不适合用来攻击，但是，其辅助效果却非常值得利用。冰风的减速和浊流的降命中率目前还没见到，但是高害怕几率的岩崩却显出了可怕之处，速度优势下常常能造成2打1的局面，不过使用岩崩的PM一旦被麻痹也等于作废，需要谨慎。使用岩崩的PM准备替身来应付会电磁波的对手也是常见的现象。土龙宝宝接力速度后，用岩崩能让每个对手都有60%的几率害怕，运气稍好点，对方的两名PM就不用出招了。二体攻击在威力上问题很严重，所以最好不要考虑乘浪、慢速度的岩崩之类的招吧。还有一些纯辅助的二体技能，比如叫声、瞪眼，也有一定的用处，这些在1v1时无用的技巧在2v2效果还不错。

10、灭亡歌

灭亡歌的作用也是全场效果(当然，对我方也是全体)，如果配合果然翁、三地鼠具有这种防止逃跑特性的PM，灭歌成功后一下子能灭掉对方2只PM，且用来解决对方皮糙肉厚的盾牌或者辅助型PM更是有效。一般来说，在2v2中黑眼+灭歌的组合意义不大，因为只能捕捉对方一名PM，但免不了遭到合击身亡的境地。因此，一名PM使用灭歌同时另一名PM换成地鼠或者果然翁是常用的手段。不过，地鼠防御极差，而果然翁皮虽厚但却没有保护，因此如果成为对方合击目标，也是很难在灭歌倒计时生效的回合内生还的。所以，换上果然翁或者三地鼠要看时机，当对方攻击较差的肉盾或者是辅助型的PM在场时，果断抓住机会换果然翁或者三地鼠，同时另一个PM唱灭歌。唱灭歌的PM利用催眠，混乱光等技巧干扰对方的进攻，果然翁或者三地鼠交替更换互相保护也是需要采取的手段。能学灭亡歌的精灵：

迷唇姐、乘龙、牛蛙君、梦妖、画画狗、雪拉比、碧云龙、灾兽、胖可丁、白海狮、耿鬼、嘎拉嘎拉、玛莉露利、黑乌鸦

11、交换特性

某个PM使用交换特性（一般是和队友交换），虽然花费了一回合时间，但换来队友的能力大幅上升也是相当的值得。缺点是被对方吼叫，或者队友被对方合击致死，那就是赔了夫人又折兵。常见的有交换掉懒猴王的偷懒特性，使其能够连续攻击；或者交换天之恩惠的特性给化石飞龙，使其岩崩具有60%追加害怕的几率。这些战术不可能作为2v2的主要战术，最多起到奇袭的作用罢了，但如果对方准备不足的话，收效还是很大的。能学特性交换的精灵实在枚不胜举，这里就不多说了。

2v2中有什么常见的技巧或者精灵组合么？

2v2的复杂程度远胜过1v1，因此给出一些基本思路，具体的大家灵活运用变化：

1、注重打击面的二攻

就是一个PM攻击，另一个PM使用与其互补的技巧攻击，弥补打击面的不足。求雨战术中雷电配合冰/水属性技巧就是一例；因为有全体攻击的地震，所以地+冰/岩的组合相对多一些。此外，往往打击面互补的二体更加受欢迎，虽然二体攻击威力分散给两个对手，但没有留下不受攻击的对手。打击面固然是优点，但是这样的组合是否本身的弱点也多呢?

2、一攻一辅

攻击一方拥有高攻击/特攻和较快的速度，辅助一方则用来实行催眠、互助、下马威之类的辅助，或者是二体辅助。具体变化较多，这里不一一赘述。优点是灵活性和控场能力相对强些，但是攻击力也稍微差了些。

3、夹带攻击的二辅

最可怕的可能是双重岩崩了吧。两只精灵合力的话，牵制能力比较强。但是较忽视攻击是缺点。所以这种战术常常是间断出现，和其他战术相互交替使用。

4、特定组合

最著名的就是两只电兔子了，在一起时威力极大，但被地震攻击也会死得很惨；此外还有暴鲤龙和铁甲暴龙的经典组合，铁甲暴龙地震并借助避雷针特性，帮助暴鲤龙防守电系技巧，暴鲤龙恐吓之余再找机会龙舞；音速蝉给上进燕子下毒，燕子毒发使用威力恐怖的空元气…这些特定组合还有待发掘完善，有机会我们会进一步作出详细介绍。



能否推荐值得在2v2中使用的PM？

这当然太多了，推荐一些有特色的PM，请大家举一反三：

铁甲暴龙：地震+连续投石+大角+保护

避雷针特性可以保护飞行系和水系的队友，利用保护继续拖延时间。但是弱点太多，常常要被迫换下，使队友失去保护。

相扑：下马威+互助+地震+保护/反击

辅助型，十字突和互助不能同时遗传是个遗憾。

耿鬼：十万伏特+鬼火/催眠+保护/黑眼神+大爆炸

耿鬼不怕所有全体攻击，感觉很实用。另外，耿鬼偶尔也可以去唱灭歌。

燕子：空元气+其它+其它+其它（破坏光？）

装备头巾，让速度比它快的精灵给它下毒，然后去秒人。

速度蝉：毒毒/舞剑+保护+觉醒岩/银色风/燕返+接力棒

毒毒是用来配合燕子的。在2on2中，其实它并不是很容易死，给队友接力速度去岩崩吧，尤其是接力给土龙宝宝。

土偶怪：地震+岩崩+其它+其它

抵抗属性多是它最大的优点，也是少数不怕岩崩的浮游生物。速度本身就很快，可以给它接速度去岩崩，偶尔也可以考虑大爆炸。

毽子草：催眠粉+互助+鼓掌+种子/麻痹粉/光合作用/保护…

不错的辅助精灵。想要催眠时推荐使用它。

地鼠：地震+岩崩+其它+其它。



特性是最大的亮点，抓住机会可以解决对手两只。另外，利用保护再替身再保护的组合可以消磨够时间，拖到灭亡歌发作,开局时上来一灭歌PM一地鼠有时候就能给对手当头一棒。

水怪：地震+觉醒岩/急冻光/高压帮浦*2+睡觉

地面系少有的特防好的精灵，比较难打死，它的地震的威力却不可小视。

钢螃蟹：流星拳+地震+大爆炸+其它

钢螃蟹在2v2中很难对付。用地震也要担心对手换人威吓或者保护，而它自己却不怕威吓；它抵御可怕的大爆炸，自己爆炸起来威力却非常高。

皮可西：跟我来+生蛋+其它+其它

最适合用跟我来的精灵。飞翼兽和它相比就差多了,也可以考虑宇宙力量或者替身,有空隙时不妨稍稍用一下。

喷火龙：地震/觉醒飞+岩崩+替身+腹鼓

这只用起来需要跟我来的帮忙。岩崩虽然威力分散，但是腹鼓以后还是有一定威力的，同时速度果发动后岩崩也能延长生命。

椰蛋树：晴天+太阳光线+光合作用/精神干扰/催眠粉+大爆炸

常和火系搭配，比如地狱犬，也可以和毽子草搭配。

血翼飞龙：

威吓用精灵。龙舞起来可能没有多少时间，所以血翼推荐使用特攻招数，可以考虑辅以岩崩。

太阳/土偶：特性交换+地震+岩崩/爆炸/影子球*2

和大力士特性的玛利露交换特性以后攻击，找个时间再换给大猩猩……

土龙宝宝：岩崩+头撞+其它+其它

特性配合2体攻击的岩崩害怕几率很高，头撞可以用来封杀并集中攻击某个PM，但需要接力提升速度是个缺点。因为一旦被麻痹它就完全无用,因此为了让接力的苦工不白费,准备一个解麻果还是相当有用的。

大猩猩：报恩+地震+影球/岩崩/懈怠*2

2v2时依然活跃，配合队友互助杀伤力极高，如果携带专爱头巾，秒杀对方轻而易举。因为会岩崩，对方的飞行和浮游生物也不敢贸然来挡它的地震。此外,如果一PM使用交换特性，另一PM更换为大猩猩，那么大猩猩的无穷潜力至此爆发!

快乐蛋：芳香疗法+特性交换+生蛋+其他

1v1时是BT，2v2时仍然威力不减。特性可以考虑天恩，用来使用特性交换给会岩崩的队友。芳香疗法仍然是用来治疗队友的状态。使用2体攻击的暴风雪用来赌对方冰冻也是可行的，但命中稍稍存在问题，雷电有60%的麻痹几率，用来麻痹对方相当好用。

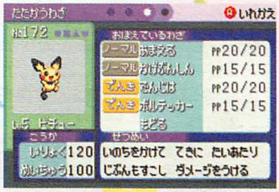
化石翼龙：岩崩+地震+其他+其他

速度极快,且使用岩崩的威力数一数二,带上专爱头巾威力也能兼顾到。30%的害怕几率已经不错,但换来天恩的特性后,60%的害怕几率极其好用,作用甚至超过了土龙宝宝。除了用来害怕,全场攻击的地震也比较有价值,需要注意的就是对方的电磁波。



绿宝石中新加一招高压电击，请问如何习得？

首先必需有一只带电珠的皮卡丘和另一只皮卡丘(一公一母),放到饲育屋里生蛋，生出的皮丘就会高压电击了：



ボルテッカ　|Volt Tackle |高压电击 |电|120 |100% |15/24|0 |命中后伤害反弹1/4给自己



火叶与道具使用有关的技能有哪些，各有什么作用？

这些技能的名称、属性、攻击力、pp、作用如下：

戏法（トリック）：超 — 100% 10（双方装备的道具交换）

打落（はたきおとす）：恶 20 100% 20（使敌人装备的道具无效化）

盗窃（どろぼう）：恶 40 100% 10（能偷到敌人装备的道具，TM46）

索要（ほしがる）：普 40 100% 40（能拿到敌人装备的道具）

招财猫（ネコにこばん）：普 40 100% 20（战斗结束后得到金钱,金钱数=使用妖怪等级×使用次数×2)

道具回收（リサイクル）：普 10（将自己使用过的一次性装备道具回收，可以再次使用）



第八部分
遗传培养

收录106个问题

PM的性格是什么，对PM的能力有什么影响？

PM的性格是自口袋妖怪进入GBA而引入的新的理念,它可能会使精灵的能力数值产生一定的变化，而使过去单一的培养显的更为多样化，每一种性格会使我们所要培养的PM产生的变化，具体如下表：

性格名称	攻击	防御	特攻	特防	速度
さみしがり（孤僻）	△	▼	—	—	—
いじっぱり（固执）	△	—	▼	—	—
やんちゃ（调皮）	△	—	—	▼	—
ゆうかん（勇敢）	△	—	—	—	▼
ずぶとい（大胆）	▼	△	—	—	—
わんぱく（淘气）	—	△	▼	—	—
のうてんき（无虑）	—	△	—	▼	—
のんき（悠闲）	—	△	—	—	▼
ひかえめ（保守）	▼	—	△	—	—
おっとり（稳重）	—	▼	△	—	—
うっかりや（马虎）	—	—	△	▼	—
れいせい（冷静）	—	—	△	—	▼
おだやか（沉着）	▼	—	—	△	—
おとなしい（温顺）	—	▼	—	△	—
しんちょう（慎重）	—	—	▼	△	—
なまいき（狂妄）	—	—	—	△	▼
おくびょう（胆小）	▼	—	—	—	△
せっかち（急躁）	—	▼	—	—	△
ようき（开朗）	—	—	▼	—	△
むじゃき（天真）	—	—	—	▼	△
がんばりや（实干）	—	—	—	—	—
きまぐれ（浮躁）	—	—	—	—	—
すなお（坦率）	—	—	—	—	—
てれや（害羞）	—	—	—	—	—
まじめ（认真）	—	—	—	—	—

△ =1.1倍，▼ =0.9倍

从上表可以得知PM共有25种性格，很多的性格能对PM的部分能力进行数值1.1与0.9的修正，而修正到底有什么用呢？我们来举个例子：如151号超梦，在游戏中拥有最高的特攻，典型的速攻手，特攻极限数值更是达到了407，相信所配的招式也都是特攻型的，那么有什么办法使超梦的特攻更上一层楼呢，这时就要用到精灵的性格，如上表所列保守、稳重、马虎、冷静都是修正特攻的性格，这样超梦的特攻极限可达到407×1.1=447（舍去小数点后面的值），可怕吧！但是虽然增加了特攻，也必须减少其他一项数值，超梦的两防都较低，而且速度也是超梦的一大优势，减少了任意一项都有点可惜，这时我们考虑到超梦的普攻能力低的特点，我们会很自然的选择增加特攻减少普攻的ひかえめ（保守）

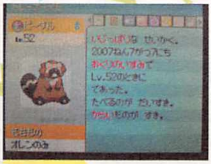
上面的例子已经很清楚的说明了活用性格能培养出更出色、更强大的精灵，但是精灵的性格是在捕捉时或是还是蛋的时候已经定下了，也不能后天的改变，所以培养PM之前的选“种”很关键！那么怎样才能知道我的PM是什么性格呢？



在查看PM状态时的第一页，右边第三个框的前三或前五个红字就是该精灵的性格，从图中我们能够很容易就能看出这只PM的性格是むじゃき（天真）。

珍珠钻石PM的性格和特性在哪里查看？

查看PM能力的第二栏第一行红字开头的就是性格，第三栏六项能力的下方就是特性（とくせい旁的就是特性）。



减努力值的果子应该是一个减10点吧，但我的PM吃了一个之后不知道减了多少点，能力值刷刷的减少了10多点，请问是怎么回事？



当某PM的努力值没有到100的时候，一个果子是减10点努力值，但努力值已经超过100点，一个果子就会减到去100点。例如努力101（或者200、255等也一样）点时候，吃一个果子，努力值变到100，再吃一个果子，努力值变到90。

绿宝石里有一个道具能遗传性格，那是什么，DP还能不能遗传性格？

那是“不变之石”（かわらずのいし），装备后的PM不会进化的道具，让母方的PM装备后，生出的蛋孵化出的PM有50%几率和母方性格相同。这个设定在DP里仍然存在。但要注意一下，绿宝石里百变怪装备不变之石是优于母方遗传性格，但DP里百变怪装备不变之石后不能遗传到性格。



破格特性对哪些特性无效？

以下特性在破格特性PM面前完全无效：厚脂肪/怪力钳/贝壳装甲/甲虫装甲/坚硬/干燥皮肤/吸盘/潮湿/

白烟/净体/沙遁/雪遁/精神力/锐利目光/千鸟足/蓄水/蓄电/引火/电引擎/坚硬岩石/过滤/避雷针/吸水/粘稠/神秘鳞片/神奇护符/毒液/隔音/叶子守护/浮游/鳞粉,例子：



破格斗特性PM打贝壳装甲特性PM,可以打出会心一击。以下特性在破格特性PM面前无效，但是会马上解除异常状态：柔软/迟钝/失眠/自我中心/火焰盔甲/水幕/免疫/活跃,例子：炮头龙对猫老大使用压制,猫老大出现麻痹状态,但是下回合开始时候,立即解除麻痹状态。单纯たんじゅんPM变化的两防和回避在破格かたやぶり面前，不存在加倍效果。破格かたやぶりPM变化的两攻和命中在天然てんねん面前，不会被无视。

急冻鸟能否学会绝对C度？诅咒是卡比自己学会的？

急冻鸟在85级时学会绝对零度。诅咒是没有技能机的,卡比的诅咒需要靠遗传,可以找呆呆兽遗传得到。

如何才能确定PM生蛋后孵化出来的PM的性格？



在培养自己主力的PM时，往往要通过生蛋遗传等环节，而两只精灵生蛋，往往孵化出来的PM的性格是不定的，往往要达到自己想要的性格需要孵化很多次，往往孵化到性格可能力又过低，又放弃了，这样无疑要花费大量的时间在挑宠上，而在绿宝石版中,挑宠的时间可以大大缩短，只要让♀性别的PM携带上不变石，孵化出来的宝宝的性格就有50%的几率是母方的性格，这样就不怕挑不到能力高又性格合适的PM啦。

火叶版的精灵性格似乎和宝石版的翻译不一样，能否给出列表？



这里列举各个版本的性格表及其效果,方便大家的查询：

(英)	(日)	(标准)	(宝石)	(火叶)
LONELY	さみしがり	孤僻	寂寞	内向☆
ADAMANT	いじっぱり	固执	性格强	倔强☆
NAUGHTY	やんちゃ	调皮	任性	任性
BRAVE	ゆうかん	勇敢	勇敢	勇敢
BOLD	ずぶとい	大胆	大胆	大胆
IMPISH	わんぱく	淘气	顽皮	顽皮
LAX	のうてんき	无虑	轻浮	轻浮
RELAXED	のんき	悠闲	慢性	慢性
MODEST	ひかえめ	保守	客气	客气
MILD	おっとり	稳重	大方	大方
RASH	うっかりや	马虎	马虎	马虎
QUIET	れいせい	冷静	冷静	冷静
CALM	おだやか	沉着	沉稳	沉稳
GENTIE	おとなしい	温顺	听话	听话
CAREFUL	しんちょう	慎重	身体	身体
SASSY	なまいき	狂妄	自大	自大
TIMID	おくびょう	胆小	胆小	胆小
HASTY	せっかち	急躁	小气	小气
JOLLY	ようき	开朗	活泼	活泼
NAIVE	むじゃき	天真	单纯	单纯
DOCILE	すなお	坦率	和气	和气
BASHFUL	てれや	害羞	怕人	怕人
SERIOUS	まじめ	认真	坚定	坚定
HARDY	がんばりや	实干	加油	助威☆
QUIRKY	きまぐれ	浮躁	混乱	混乱

＋表示该项值×1.1　　－表示该项值×0.9

为何用两只No.55生蛋得到的还是No.55而不是No.54？



必须让母的No.55带上うしおのおこう（中文叫“潮物”）再生蛋才可以得到No.54，潮物在雾山塔上的倒数第三层拿。

什么是精灵的耐久度，如何计算其数值？

通俗地讲，精灵的耐久度就是精灵在战斗中可以抵挡攻击的程度，包括物理攻击的耐久度和特殊攻击的耐久度，其数值为：耐久度＝防御力×生命值，例如No.386 拉奇的物防耐久和特防耐久都是060496。而精灵可经受招式次数＝耐久度÷对手攻击伤害。

386只精灵的耐久程度如何？

耐久度表现为精灵在队伍中的“盾牌”作用程度。以下整理出精灵耐久度的前10名情况：

排名	物理耐久	名称
1	19.97996	岩神柱
2	19.43106	大钢蛇
3	17.36856	波士可多拉
4	16.84276	古拉顿
5	16.57656	大猩猩
6	16.42784	路基亚
7	15.97596	钢神柱

8	15.95396	地图石鱼
9	15.43806	铁甲暴龙
10	15.34896	铁甲贝

特殊耐久	名称	总耐久	名称
28.98126	快乐蛋	38.3275	快乐蛋
23.92896	吉利蛋	35.0522	路基亚
19.97996	冰神柱	32.3699	吉利蛋
18.62432	路基亚	31.9519	岩神柱
18.62432	凤凰	31.9519	钢神柱
18.38716	卡比兽	31.9519	冰神柱
16.84276	海皇牙	31.5867	卡比兽
15.97596	钢神柱	31.3914	凤凰
15.55906	暗依布	30.0071	壶壶龟
15.12566	美纳斯	29.3845	暗依布

如何计算精灵的体长（比大小时候用到）？在游戏中，可以将PM拿给特定的NPC测量（比大小），如果达到要求可以得到奖品，因此要获得这些道具得先了解精灵大小的计算方法。

可以测量的PM有№129鲤鱼王コイキング（金、银、水晶）、№214甲虫兽ヘラクロス（火叶）、№285木果兽キノココ（宝石）、№339泥鳅ドジョッチ（宝石）等等。

设：α＝HP个体　　的16进制末位，β＝攻击个体　　的16进制末位，γ＝防御个体　　的16进制末位，δ＝速度个体　　的16进制末位，ε＝特攻个体　　的16进制末位，ς＝特防个体　　的16进制末位，η＝性格　　的16进制最后两位，θ＝性格　　的16进制最后三、四位，ι＝精灵身高（参P1精灵身高体重表）

计算：$\phi = ((((\beta \text{ xor } \gamma) \times \alpha) \text{ xor } \eta) \times 256) + ((\varepsilon \text{ xor } \varsigma) \times \delta) \text{ xor } \theta$

将φ与下表ω栏从下到上对比，第一次φ＜ω时停止，取该行χ；ψ；ω。

χ	ψ	ω
0122	01	0000
012C	01	000A
0190	02	006E
01F4	04	0136
0258	14	02C6
02BC	32	0A96
0320	64	1E1E
0384	96	452E
03E8	96	C6C6
044C	64	BA5E
04B0	32	E16E
0514	14	F4F6
0578	05	FCC6
05DC	02	FEBA
0640	01	FF82
06A4	01	FFE6

则：精灵大小＝$(((\phi - \omega) \div \psi) + \chi) \times \iota \div 10$ (cm)

常听人说升级爆点，这是什么呢？

爆点的意思就是说升级时能力值+5（最大）。

什么是亲密度？

顾名思义，亲密度就是玩家与PM之间的亲密值。亲密度会影响某些PM的进化（如：小皮进化为皮卡丘需要亲密度高时才能，除此之外该值与任何东西都无关）。增加或影响亲密度的因素如下：

亲密度0~99时：升一级 +5、与头目战斗 +3、每走256步 +1、HP为0时 –1、吃补血药 +5、吃力之粉 –5、吃力之根 –10、吃万能粉 –5、吃复活草 –15。

亲密度100~199时：升一级 +3、与头目战斗 +2、每走256步 +1、HP为0时 –1、吃补血药 +3、吃力之粉 –5、吃力之根 –10、吃万能粉 –5、吃复活草 –15。

亲密度200~255时：升一级 +2、与头目战斗战斗 +1、每走256步 +1、HP为0时 –1、吃补血药 +2、吃力之粉 –5、吃力之根 –10、吃万能粉 –5、吃复活草 –15。

注：1、每走256步时不一定增加1点亲密度，而是以50%的几率随机增加。如果改PM持有"安闲铃"的话，加亲密度时按1.5倍计算；2、用亲密度捕捉到的精灵，每次所加的亲密度会在基础上+1。

把精灵放在饲养屋亲密度会不会下降？



不会下降，但也不会加努力值，得到的宠能力较低。

在游戏中怎样才能给自己的PM加亲密度？

带在身上走路、战斗升级、喂补血药、携带安闲铃。GBC版还可以带精灵去黄金城地下通道美容等。火叶版可以让主角家隔壁的姐姐给精灵梳头。

火叶版如何查看精灵的亲密度？

这次看亲密度请找劲敌的姊姊ナナミ，她就住在主角家所在的城市，游戏中后期就能找她，她还会帮你的精灵梳头（可以选择队伍中的任意一只精灵，是

增加亲密度的方法之一）,每次梳完后要出去走500步就能再次找她梳头。在此期间找她说话她就会告诉你队伍第一只的亲密度,具体话语和对应的亲密度值为：

255：これいじょうは ない くらい なついて いるのね…！ あなたの ポケモンは しあわせね！

200-254：しあわせそうに みえるわ ○○(劲敌的名字)にも みならって ほしい くらいね

150-199：なかなか なついて いるのね その ちょうしで かわいがってね

100-149：すこし なついてきた のね しんたいが うまれて きたみたい

50-99：まだ あまり なれていない のね であった ときは だれでも このくらい なのよ

1-49：○○(自己的名字)くん／ちゃんの こと すこし にらんで いるみたい…… もうすこし かわいがって あげられない かしら？

0：…あの いいづらいん だけど ポケモンに そんなに きらわれている のは なにか わけが あるのかしら…

珍珠钻石中增强战斗属性的各种道具如何获得？

走100步加多少亲密度？

每走255步有百分之50几率加亲密度1点。如下表：

每走255步有百分之50几率加亲密度1点。

こだわりはちまき	专爱头巾	战斗塔48BP
おうじゃのしるし	王者之印	拾荒特性PM拾到、野生（No.061）蚊香蛙、（No.062）快泳蛙、（No.186）牛蛙君、（No.199）河马王、（No.297）相扑熊带有
ぎんのこな		银粉　　205号公路、野生（No.012）巴大蝴、（No.413）蓑衣虫、（No.414）蓑叶蝶带有
きよめのおふだ	清净符	209号公路塔
こころのしずく	心之水滴	
しんかいのキバ	深海之牙	野生（No.318）利牙鱼、（No.319）巨牙鲨、（No.367）猎斑鱼带有
しんかいのウロコ	深海之鳞	野生（No.170）灯笼鱼、（No.171）电灯鱼、（No.368）樱花鱼、（No.369）地图石鱼带有
けむりだま	烟珠	210号公路、野生（No.109）瓦斯弹、（No.110）双弹瓦斯带有
きあいのハチマキ	气息头巾	战斗塔48BP
しあわせのたまご	幸运蛋	野生（No.113）吉利蛋、（No.242）幸福蛋带有
ピントレンズ	焦点镜片	战斗塔48BP、战斗区域商店
メタルコート	金属外套	梦游兽剧情后磁铁山民居、野生（No.081）小磁怪、（No.082）三合一磁怪、（No.208）钢蛇、（No.374）钢哑铃、（No.375）合金蟹、（No.376）钢蟹、（No.436）灵铜镜、（No.437）灵铜铎、（No.462）飞碟磁怪带有
たべのこし	剩饭	拾荒特性PM拾到、冠军之路（升级图鉴）、野生（No.143）卡比兽、（No.446）刚比兽带有
りゅうのうろこ	龙鳞	野生（No.116）墨海马、（No.117）海刺龙、（No.143）迷尼龙、（No.144）哈古龙、（No.145）快龙、（No.230）海马龙带有
でんきだま	电珠	野生（No.025）皮卡丘带有
やわらかいすな	细沙	天眼山、野生（No.050地鼠）、（No.051）三地鼠、（No.328）大头虫带有
かたいいし	硬岩	地下世界挖掘、野生（No.222）太阳珊瑚、（No.299）朝北鼻、（No.304）可可多拉、（No.305）可多拉、（No.036）波士可多拉带有
きせきのタネ	奇迹之种	花圃镇花园、野生（No.420）樱花种、（No.421）樱桃花带有
くろいメガネ	黑色眼镜	冠凤镇商店NPC（白天）
くろおび	黑带	221号公路民居（查PM等级）
じしゃく	磁铁	磁铁山
しんぴのしずく	神秘水滴	野濑市、野生（No.351）天气球带有
するどいくちばし	尖锐鸟嘴	野生（No.022）大嘴雀、（No.084）嘟嘟、（No.085）嘟嘟利带有
どくバリ	毒针	206号公路、野生（No.015）大针锋、（No.072）玛瑙水母、（No.073）毒磁水母、（No.211）千针鱼、（No.315）毒蔷薇、（No.406）玫瑰种子、（No.407）假面蔷薇、（No.416）蜂王、（No.451）毒牙蝎、（No.452）毒龙蝎带有

とけないこおり	不融冰	金岬城神殿、野生（No.459）雪树人、（No.460）雪巨人带有
のろいのおふだ	诅咒符	216号公路民居、野生（No.353）怨影鬼、（No.354）失眠鬼带有
まがつたスプ–ン	弯曲匙	野生（No.063）凯西、（No.064）勇吉拉、（No.065）胡地
もくたん	木炭	227号公路
りゅうのキバ	龙牙	野生（No.371）宝贝龙、（No.372）甲壳龙、（No.373）血翼飞龙带有
シルクのスカ–フ	丝织围巾	游戏厅1000游戏币
アップグレ–ド	升级卡	白岱城大木博士家
かいがらのすず	空贝	绿城
うしおのおこう	潮之香炉	204号公路
のんきのおこう	气之香炉	225号公路
ラッキ–パンチ	幸运拳套	野生（No.440）粉红蛋带有
メタルパウダ	金属粉末	野生（No.132）百变怪带有
ふといホネ	粗骨头	野生（No.104）克拉克拉、（No.105）嘎拉嘎拉带有
ながねぎ	长葱	野生（No.083）大葱鸭带有
あかいバンダナ	红色头巾	野濑城
あおいバンダナ	蓝色头巾	野濑城
ピンクのバンダナ	粉色头巾	野濑城
みどりのバンダナ	绿色头巾	野濑城
きいろのバンダナ	黄色头巾	野濑城
こうかくレンズ	放大镜	游戏厅1000游戏币
ちからのハチマキ	力量头巾	战斗塔48BP
ものしりメガネ	智慧眼镜	冠凤镇商店NPC（夜晚）
たつじんのおび	达人腰带	221号公路民居（查PM等级）
ひかりのねんど	光之粘土	地下世界挖掘、天眼山
いのちのたま	生命之玉	227号公路

那么战斗辅助的道具又是在哪里可以找到呢?

DP游戏中辅助道具增加了许多种类，包括：

パワフルハ–ブ	力量草药	战斗塔32BP
どくどくだま	剧毒之珠	战斗塔16BP
かえんだま	火焰之珠	战斗塔16BP
スピ–ドパウダ	速度之粉	野生（No.132）百变怪带有
きあいのタスキ	气息缎带	战斗塔48BP、221号公路民居（查PM等级）
フォ–カスレンズ	精准镜片	游戏厅1000游戏币、野生（No.193）洋洋蜻蜓、(No.469)古蜻蜓带有
メトロノ–ム	节拍器	游戏厅1000游戏币、拾荒特性PM拾到、野生（No.401）丛林蟋蟀、（No.402）乐师蟋蟀、（No.441）音符鸟带有
くろいてつきゅう	黑铁球	磁铁山、地下世界挖掘、坚硬山脉
こうこうのしっぽ	岩石之尾	226号公路、野生（No.079）呆呆兽、（No.080）呆河马、（No.108）大舌头、（No.463）圆舌头带有
あかいいと	红线团	冠军之路
くろいヘドロ	黑淤泥	野生（No.453）格斗蛙、（No.454）毒斗蛙带有
つめたいいわ	冰冷岩石	地下世界挖掘
さらさらいわ	砂砾岩石	地下世界挖掘
あついいわ	炽热岩石	地下世界挖掘
しめったいわ	湿润岩石	地下世界挖掘
ねばりのかぎづめ	镰钩爪	迷途山洞、野生（No.215）纽拉、（No.461）玛纽拉带有
こだわりスカ–フ	专爱围巾	战斗塔48BP

くっつきばり	附着针刺	百货大楼顶层NPC
パワーリスト	红色项圈	战斗塔16BP
パワーベルト	棕色项圈	战斗塔16BP
パワーレンズ	紫色项圈	战斗塔16BP
パワーバンド	黄色项圈	战斗塔16BP
パワーアンクル	蓝色项圈	战斗塔16BP
パワーウエイト	绿色项圈	战斗塔16BP
きれいなぬけがら	绮丽外壳	228号公路、地下世界挖掘、野生（No.049）末入蛾、（No.267）狩猎凤蝶、（No.269）毒粉蛾带有
おおきなねっこ	大型须根	214号公路、野生（No.345）利利草、（No.346）化石花带有
こだわりメガネ	专爱眼镜	冠凤镇商店NPC（白天）
あやしいパッチ	怪异补丁	225号公路
れいかいのぬの	灵界幕布	229号公路、鬼龙洞连续经过三间柱子的房间
するどいツメ	尖锐之爪	冠军之路、224号公路、战斗塔48BP
するどいキバ	尖锐之牙	战斗区域、战斗塔48BP

练好努力的精灵，如果直接扔饲养屋升到100级与自己练的能力有区别吗？

练好努力值后，放到饲养屋或者吃升级糖和继续打野生PM升级，最后结果都一样。

放饲养屋升级有什么规律？

主角每走一步可得一点经验值。

我想培养一个极品PM，都要做些什么呢？



首先，要选择一个合适的培养对象，换而言之就是选择一个可造之材，后天培养的再好，也弥补不了先天的不足；接下来，要定位PM所采取的战术和使用技巧，并据此计划好努力值分配的取向；然后，按照计划好的努力值分配取向去训练PM的专项努力值；最后，将PM的级别提升到100级，一般来说反复挑战4大天王比较方便，练级之余还得到了大量的金钱。

我怎样才能鉴别出PM的培养价值呢？怎样才能找出一个可造之材？

1、这个没有统一的标准，这里给出以下几个准则供大家参考：

判断个体值的高低，个体值综合水准较高的PM自然受欢迎,但是也不要把这个作为判断的唯一标准。个体值可以利用该公式逆推求出结果：



HP能力值=（种族值×2+个体值+努力值/4）×等级/100+等级+10

其它5项能力值=（（种族值×2+个体值+努力值/4）×等级/100+5）×性格修正

逆推时要注意口袋中的任何公式在计算过程中一律要取整，不足1的小数要按照1来计算。另外，为了方便计算，先不要训练PM的任何努力值，使公式中努力值一项为0，然后为了求得精确的个体值，再利用奇异糖果来提升PM的级别（一般20级左右差不多可以得出精确值），记录数据后再load即可（所以说平时收集的奇异糖果不要浪费哦）。

2、结合PM本身的特点,正确看待PM的个体值优缺点。因为完美的极品难得，所以从有缺陷的样本中找到有价值的东西也是很重要的。比如胡地擅长特攻和速度，而物攻可以说没有任何作用，那么如果找到了一个速度和特攻个体值都不错的凯西（胡地的最初形态），但是物攻个体值非常差，那么也完全有培养的价值；又如赫拉克罗斯几乎没有特攻的能力，那么哪怕它特攻个体值再高，也是没有丝毫意义的。

3、注意PM的性格因素。性格有两大类，一类是修正某项能力，同时降低某项能力；另一类就是不修正任何能力的性格，具体性格对应的作用请查阅以前的《口袋百问》。一般来说，如果PM某项能力作用不大（一般都是两攻或者速度），那么性格降低该项能力，并提升某项有作用的能力，这就是理想的要求（比如性格为减速度、加物攻的卡比）。如果PM所有能力都有作用（比如全能的快龙），那么选择没有任何能力修正的性格一般比较理想。

4、观察一下该PM对应的觉醒力量的属性和威力，如果比较理想就千万不要放过。觉醒力可以利用觉醒力量计算器来计算，且一样适用于GBA。一般来说，觉醒力量的威力能达到65以上，且属性正好是自己所需要的，那么就可以考虑。

在选择强大的精灵时，除了注意其个体值的差异外，还有其他需要参考的因素吗？

选种其实是个大学问，同一种类的宠除了在初期选择个体值较高的外，还要注意性格、性别等因素的综合影响。

1、选种的前提：不少朋友喜欢把pm练到100级，然后再来评定其好坏和配招，其实这时候已经为时过晚,pm性格的选定、努力的分配，和配招都有很大的关系,同种pm的不同配招，评价该pm个体好坏的标准也是不同的，因而在选种前要有明确的培养方向，根据要配的招式来决定努力值分配的大致方向。推荐的方法是选定多种配招方案，在捉到的pm或生蛋孵出的pm中选取合适的（例如依布，可以先确定5种进化型的配招和努力分配，并且同是遗传各个所需的技能，在孵出的pm中选取性格合适，个体又高的来培养）。

2、选种的标准

性格：性格无疑是选种的最重要标准，甚至于比起个体值更加重要。以血翼为例，一只性格修正普攻，但个体值为0的血翼，lv100时普攻为 371；而一只性格不修正普攻，而个体值达31的血翼，lv100时普攻为369，反而不如前者，可见性格的重要性，合适的性格是选种的前提，如果性格不合适就直接舍弃。

个体值：个体值是判断pm个体好坏的重要标准，但对于不同pm，不同围个体值的重要性又各不相同，某个版本的诊断君会根据个体值给pm直接打分，这其实是极不科学的。例如对于胡地（意念+10w+冥想+自我再生）而言，普攻是毫无用处的，因而，即使普攻努力值是0也无关紧要，特攻和速度却是极为重要的，尤其对于练速特攻的胡地而言，而特防，由于有了冥想的强化，显然不如特攻和速度来的重要，这就说明对于不同pm，不同围个体值的重要性不同。

为了便于说明，我把pm的6项个体值分为3类，分别为重要数值，有用数值，无用数值。重要数值通常而言就是努力值分配的两项，这类数值对于pm的强弱有着直接的影响，自然是越高越好，一般25以上就属于优秀的了，单刀pm的某功和速度，耐久下毒pm的hp、两防等都属于重要数值，在pm的好坏判定中有着重要地位。在某些情况下，对于某项能力有特殊要求的（例如龙舞巨甲为了达到2次龙舞后速度超过决大多数pm，而要求速度达到180，又如血翼为了普攻上400,个体要有26以上），该项数值也属重要数值；有用数值通常指对于该pm的能力影响不如重要数值来的大，但也是越高越好的数值，绝大多数pm的两防都至少是有用数值，以耐久为主但配有某个攻击招的pm该招所对应的攻也属有用数值，该数值的高低也决定了pm的好坏，但影响不如重要数值来得大，通常20以上就算好的了，如果和重要数值综合比较，那么通常2-3点有用数值相当于1点重要数值。无用数值顾名思义就是对pm的能力没有影响的数值，单刀pm的另一攻，纯耐久/下毒pm的两攻，还有鬼蝉的两防和hp（这个比较特殊），替身+保护的速度蝉的两防和hp,等都属于无用数值，该数值不作为选种的依据，即再高再低都没什么关系。很多情况下会遇到性格符合但个体差的pm与性格稍差但个体高的pm间如何取舍的问题，对于这类问题，到底取哪个并没有一贯的标准，因而需要具体问题具体分析。以我遇到的一个火依布（报恩+影子球+诅咒+火焰喷射）为例，理想的性格应该是勇敢，而孵出的两个依布，一个性格勇敢（+普攻-速度），特防11，另一个性格任性（+普攻-特防），特防也是11，两者如何取舍成为问题，显然前者特防个体要较后者低，为了解决这个问题，我们把pm分为2类，第一类是无进化型，第二类是有进化型，除hp外5围能力计算公式：能力值=[(该围的种族值×2+该围的个体值+该围的努力值/4)×等级/100+5]×性格修正，则：



无进化型：将上述公式变形：能力值=[(该围的种族值×2+该围的个体值+该围的努力值/4)×等级/100]×性格修正+5×性格修正，发现任何pm在100时能力值=当前能力值/当前等级×100，由于5×性格修正产生的误差最多0.5，配上原来相除的误差，多产生1的误差，当性格修正为减时，可能比计算值小，性格修正为加时，肯能比计算值大，但由于实际上pm的能力值并非小数，在运用公式是取了整，因而该方法是适用于原来两个pm该项值不同时，简单的说，对于没有进化型的pm，无论是什么性格，在同一等级相同努力的情况下，那个pm的该项能力值高，那么到100级时他该项能力值也高。

有进化型：这类pm由于升到100级时经历了进化，种族值发生了变化，因而能力也随之变化，通常而言，种族值是升高了，因而性格修正的影响也变大了，即原来性格修正是减的，那么会变小，而性格修正是加的,那么会变大,但基于不同pm的个体值不明，这只是初步的判断方法,在两个pm能力相同时可以用来比较。

3、性别：这里并不是提倡性别歧视，但技能只能遗传父方的，因而如果不希望到要遗传时再辛辛苦苦练的人还是尽量挑公的练吧。

努力值有什么用？

可以让精灵的5围数据（普攻、特攻、普防、特防、速度）的其中之一增加，换句话说，也就是让精灵变得更强。

怎样训练PM的努力值呢？

在战斗中每打倒一个PM，就会获得相应的努力值。这些以前有详细介绍，就不在赘述了。提升努力值的办法除了战斗还有使用兴奋剂（就是9800块一个

的那种,吃一个提升10点努力），但是PM某项努力值超过100就不能再使用提升这项努力的兴奋剂了。因此，先花大价钱买下大量的兴奋剂，根据需要提升专项努力值到100后，再去战斗效率比较高。需要注意的是，装备竞争背心时获得努力会加倍，而感染病毒时努力也会加倍，两者同时具备时可以获得4倍努力，效率会大大提高哦。由于训练时需要有针对性的提升，因此了解一下每种PM被打倒时所获得的努力值就不至于搞错。

减努力值的果子应该是一个减10点吧，但我的精灵的了病毒之后吃一个后不知道减了多少点，能力值刷刷的减了10多点，请问是怎么回事？

练了100点以上的努力值，吃一个则一律减到100。

竞争背心和经验平分装置对努力值有何影响？

竞争背心的作用是精灵得到的努力为2倍,但是装上时候的速度会降为原来的一半。带着学习装置的精灵,也会得到该怪的努力数值。下面用一个例子说明：

有3个精灵，A，B，C

A是第一个并且带背心，B带学习装置，C什么都不带战斗，以打超音蝠为例子，可以得到1点速度的努力

A带了背心得到的是2倍，即2点

B带了学习装置，得到1点（注意不是2点，是得到打倒该怪的努力），而且可以和A平分经验。

C什么都没带，所以得不到努力和经验

PS：只要上过场的精灵，都可以得到努力。

我想给胡地加努力，我给他分配特攻和速度，那么其它3个能力就不能加了吗？如果我5个能力全部加努力是什么情况？另请教光吃加努力的药，能加满努力嘛？



如果已经分满了特攻和速度,那么其他3个能力就不能加了,努力值只有510点可以分配。

如果五个能力都加努力，也可以，就是各项不能得到努力值最高的分配罢了，如何分配努力值要看玩家培育的实际情况。如果光吃努力的药，一项只能加100，剩下的要靠打野生PM获得，竞争背心是训练努力的好装备。

我对努力值的概念还是不太清楚，能否详细说明？

努力值是个难理解的数值，它不像种族值和个体值一样是固定的，而是可以通过后天培养而改变的，所以我们又可以称其为后天培养能力值。它和个体值一样分为六项。它的取值范围是0-510，但是努力值的1点并不像个体值的1点那样在100级是代表1点的能力，4点的努力值在100级时才能换取1点能力值。努力值的这510点并不能完全加在一项能力上。因为单项能力努力值的最大值是255，也就是说在100级时可以得到63点的能力。它的获得方法有二，一是使用9800的各种兴奋剂。每使用一个兴奋剂就会增加所对应的能力的努力值10点，每项能力只可以用10个兴奋剂来加，就是说每项能力用兴奋剂可以获得的努力值是100点。二是通过战斗来获得。每打一只POKEMON都会获得打倒的该种POKEMON的战斗努力值，这个战斗努力值也是无法在游戏中查找的一个定值，需要在网上查找资料。

当在练战斗努力值时POKEMON染上了POKERUS病毒或者装备着道具“竞争背心”，获得的战斗努力值会加倍。（若同时染上了POKERUS和装备着“竞争背心”的话，获得的战斗努力值会是平时的4倍，练起来超快喔）。

努力值换得100级附加能力的计算方法是用该项能力的努力值除以4,取整数部分,小数点后的数字无条件舍掉。试用255来除以4,得到的是63.75,小数部分舍去是63,我们再用63来乘以4,得到的是252,所以单项能力的努力值并不一定要加满到255,加到252和效果和255是一样的,加到255点岂不就浪费了3点的努力值吗？一项3点,两项就是6点，4点的努力值又是1点的能力,最终剩下的两点也就只能浪费掉了。

在POKEMON刚入手的时候,不论是抓来的野生的、游戏中NPC赠送的还是从蛋里孵出来的,六项努力值的和都是0；通信交换得到的，则保持其在朋友那里时的努力值。如果你想成为中级以上的玩家,那么努力值不要随便加，要先计划好你的POKEMON打算强化哪项能力或者说是给哪项能力补漏,再去加响应的努力值。

精灵的努力值到100级再练可以吗？

可以，只要存放在电脑里面再拿出来能力就会改变了。

是不是和野生pm战斗才有努力值，和npc的pm对决就没有努力值的？

不是，一样也有努力值。

佩带学习装置的妖怪可以平分经验值，那努力值是不是也平分？如果打波波可以得到1的努力值，怎么分得，是2只各1的努力值还是各0.5呢？如果穿着背心，然后换别人打，2只妖怪各多少？

不平分，而是两只各1点努力值；穿背心的得到2，没穿的得到1。

精灵的努力值到100级再练可以吗？

不能再吃药是因为它的努力值在平常打怪时已经练满了。

哪些果子能加美丽度？另外用学习装置分的到努力值吗，如果可以我一只宠装备竞争背心一只宠装备学习装置可以分到多少努力值？

涩味的果实做成的糖果都会加美丽度的；装备学习装置是平分经验值，而出场者和装备者都获得全部努力值。装备竞争背心如果不出场的话得到的努力就是打原来的宠的努力，不会加倍。

努力值该怎么看，该怎么加，该怎么减。具体如何加一个宠物的TG，减PG呢？

打不同种类的怪会加相应努力值，每种能力努力最高255点，6项努力总和最高510点，100级的时候4点努力=1点能力。+TG可以选+TG—其它的性格，可以练TG努力，—PG只能选—PG+其它的性格。努力没有负值可以打的，而且练满后是没法改的。所以别乱练努力值。此外努力是没法看的,除非用修改器。吃药只能+10～100的努力值，100～255只能靠打怪来增加。

我练PM的时候不小心加错了努力值，该怎么办？

遇到这个问题确实很郁闷，要么就SL重新练，不过不小心SAVE到后来才发现的话会更郁闷。不过，绿宝石的21~26号果实为你解决困惑。21~26号果实分别对应HP、攻击、防御、特攻、特防、速度等努力值，吃一个减少10点努力值，不用再为练错努力值而担心。

请问如何准确断定努力值有没有达到极限？

到卡依市莱市场和一人对话，若队伍中的第一只精灵努力值满会拿到勤奋徽章，那一项的努力值满就得到相应的徽章。

火叶打什么精灵适合炼努力值？

火红、叶绿版：
HP：土龙（3岛）
普攻：派拉斯（月见山）
普防：蔓藤怪（主角家下方草丛）
特攻：鬼斯（鬼塔）
特防：水母（海面）
速度：波波、拉达（草丛）地鼠（地鼠山洞）
宝石版：
HP：树皮虫（101号路），小奇奇（岩系会馆那市的有烟雾的山洞），水鼠（冲浪）
攻击：风偶人（鬼塔）
防御：小白虫，小粉虫（岩系会馆那市下的森林）
特攻：比奇熊，小蜗牛，小磁怪（发电厂）
特防：水母（冲浪），云雀，顶叶兽，轻叶兽
速度：波音蝠（山洞都有），鲤鱼王（钓鱼）

以上是一些每只增加1点努力的、常见的、容易对付的精灵，不参加、难打的实用性不大。如果装备竞争背心则一场战斗可获2点努力。

能否告诉我红蓝宝石386推荐打努力值的地点？

HP	114路的水鼠+2
物攻	114路的芽怪+2
物防	124路海底的海贝+1
特攻	王者之路的哥达鸭+2
特防	水母+1 到处都是
速度	114路的波波+2 或是石之洞堀的地鼠

绿宝石版中用学习装置升级的精灵能不能得到努力值？

可以，战斗结束后它与出战的精灵都能够得到。

能否推荐一下绿宝石版有利于练努力值的精灵？



练努力值除了要考虑能得到的数值大小,还要考虑精灵分布的广泛性,否则直接打神兽得到的努力值当然多。由此推荐如下精灵：
HP：树皮虫（101号路），小奇奇（岩系会馆那市的有烟雾的山洞），水鼠（冲浪）
攻击：风偶人（鬼塔），巴尼亚（钓鱼）
防御：小白虫，小粉虫（岩系会馆那市下的森林）
特攻：比奇熊，小蜗牛，泥奇怪（112号路），小磁怪（发电厂）
特防：水母（冲浪），云雀，顶叶兽，轻叶兽
速度：波音蝠（山洞都有），鲤鱼王（双鹿市）

珍珠钻石练努力值的好地方在哪里？

HP努力值推荐：新奥编号的13号ビッパ，游戏前期的大部分草地都能遇到，一次加1点HP努力值；48号ケムッソー一次加1点HP努力值出现率很高且能力不强好打；60号カラナクシ和61号トリトドン，可以去218号路上面的草地遇敌（这里还能遇到57号フロゼル可以加速度努力值2点，以及加特防努力值2点的吸盘魔偶，总之这里是个打多种努力值非常非常好的地方），怪兽等级都在30级左右。如果你是喜欢夜战的朋友在晚上的时候去210号和211号路上打独脚猫头鹰也是不错的选择。或者是222号路用碎岩后的那片草地，能遇到61号トリトドン，出现率比较高但是等级也高些，有实力的朋友也可以选择去那里打。

攻击努力值推荐：这个直接去キッサキシティ村口的湖（就是地图最上面的湖），然后用冲浪游到里面有大一片草地里面，能遇到狃拉、14号ビ-ダル、可达鸭、82号リ-シャン，这里估计是打普攻最好的地方了，每打14号ビ-ダル一次加2点普攻努力值而且出现率非常高。游戏后期如果实力够的话可以先去开启抓鬼龙的石碑然后去214号路上的森林，在抓鬼龙的遗迹的洞口外面的一圈草地上面都是14号ビ-ダル，等级都是50级左右。

防御努力值推荐：练防御努力值可以找小拳石，加一点普防努力值，隆隆岩加2点普防努力，大岩蛇加1点特防努力值，在各个山洞里很容易遇到这些怪兽，推荐てんがんざん，就是抓神兽的那个山洞。

特攻努力值推荐：在森林里的鬼屋打鬼斯一次加一点特攻努力值。游戏后期就到前面说的鬼龙洞前面的湖里打哥达鸭吧，一次2点特攻努力，洞里有鬼斯通也加2点特攻努力值但是60级左右而且不是纯点（100%出现同种pm），所以推荐打哥达鸭。

特防努力值推荐：去マサゴタウン在村子最下面就能看到海了，乘浪在海边遇敌打玛瑙水母，一次加1点特防努力值，有的时候还能遇到毒刺水母，这里基本是打特防最好的地方了。

速度努力值推荐：这个就去打HP推荐的地方吧，就在218号路上考海的那片大草坪上里面遇敌，大部分都是57号フロ-ゼル一次加2点速度努力值，前期去那里打会省不少时间。

进行生蛋遗传有什么意义？



1，生蛋能够获得大量PM，某些数量有限的非野生PM只有通过生蛋才能大量繁殖；

2，生蛋是选种的必要手段，因为PM的个体值是固定不可更改的，因此想得到个体值优秀的PM只能靠不断生蛋筛选；

3，生蛋能够让PM学会利用升级和技巧机器都无法学到的遗传技巧；

4，皮丘，大眼妹，电击小子这类PM的图鉴，只有利用生蛋才可以开启；

5，生蛋提供了重新悉心培养的条件，因为在通关过程中需要打倒各种各样的PM，所获得的努力值自然也是乱七八糟。

总之，生蛋遗传是口袋战术的重要一环，对于培养PM来说也是至关重要的。

遗传技是什么？怎么学遗传技？

遗传技能是除了精灵本身升级、技能机学、定点教学所能学的技能的外跟同种类型组的其它精灵生蛋后所学的技能。同类型组的遗传技能的精灵必须是公的，并且要学会了被遗传精灵所要遗传的招式，遗传招1—4招不等。

满足何种条件的PM才可以生蛋？

首先，这两只PM必须是一公一母（无性别的部分PM可以和百变怪生蛋），一起放在饲养场中即可，生下来的小BB种类和母方相同；其次，它们必须有相同的生蛋组别（不少PM的生蛋组别有两种，只要有一种和对方相同即可）；最后，两个PM亲密度不能太低，否则会影响得到蛋的速度。此外，未发现组的PM既不能生蛋，也不能和别的PM交配。

生出来的蛋如何才能孵化？



方法只有一个，那就是把蛋带在身上，走过一定的步数就会破壳而出，不同的PM的蛋要求的孵化步数也有所不同，像鲤鱼王要求的孵化步数就很少，而卡比要求孵化的步数就很高。利用自行车可以提高孵蛋的效率，如果同时带多个蛋，就会更加事半功倍，但能够出战的PM也会减少，遇到强敌时要小心，但即使这样，孵蛋也是一件极其辛苦的事情，此外，想要利用“飞天”来节省步数是行不通的。

都有什么样的技巧可以通过生蛋遗传得到呢？

生出来的PM可以遗传到父方所拥有的技巧，因此要想让PM得到遗传技巧，首先必须想尽一切办法让父方拥有这个技巧。当然,不是任何技巧都可以遗传下来的，可遗传技巧包含三类：技能列表中的遗传技巧；PM幼体形态所能装备的技巧机器；PM幼体形态升级可学会的技巧。需要指出的是，PM幼体形态升级可学会的技巧必须在父母双方都拥有的情况下才可以遗传得到，这是一个特例。

百变怪在生蛋上有何特殊之处？

百变怪几乎可以和任意一个PM生蛋，大大方便了玩家。百变怪无视PM的生蛋组别（当然，未发现组除外），无视PM的性别（包括无性别的PM），只要放在一起即可。此外，生出来的蛋也一定和另一方同类，技巧也能够遗传给孵化出来的PM。对于在游戏中只能获得一只的PM来说（比如三个主角），要想繁殖就非要靠百变怪不可；而诸多无性别的PM要想繁殖，没有百变怪也是不行的。

有什么样的PM不能获得蛋？

生蛋组别属于未发现组的PM不能获得蛋。未发现组中包含所有神兽和少数一般PM（比如安侬，皮丘等），这与性别是无关的。注意所谓能否生蛋是根据性别的说法是错误的，譬如有性别的两只水都就不能生蛋，但是无性别的宝石海星却可以通过百变怪来繁殖。

怎样才可以遗传到多个技能？

由于PM遗传的是父方的技能，因此如果要一次遗传多个技能的话，父方只要同时具备这些技能即可。让父方具备这些技能，通过升级学习，技巧机器学习，甚至遗传都可以，这样就可以一股脑的把需要的技能全部遗传到了。当然，这其中免不了连锁遗传的应用技巧。举一个例子，巨甲兽可以遗传得到龙舞，但它属于怪兽组，而怪兽组中喷火龙可以遗传得到龙舞；因此，让能够升级学会龙舞的暴鲤龙把龙舞遗传给既为龙组又是怪兽组的喷火龙，然后遗传到龙舞的喷火龙再遗传给巨甲兽就可以了。

画画狗又为何在遗传上占有重要地位？

因为画画狗通过素描可以学到几乎所有技巧，而素描变成新技巧后通过升级仍然可以再次学到素描！因此，理论上画画狗可以实现几乎所有技巧搭配，对于苦苦寻找遗传技能的PM来说，画画狗提供了巨大方便。画画狗的生蛋组别是陆上组，因此陆上组的所有PM想遗传技巧，找画画狗就是最方便的办法，而且遗传列表中任意技能组合都可以一次性实现。像连锁遗传非常费时间，且有些未必能找到连锁遗传的途径，但是陆上组的PM利用画画狗就能够轻易的一次到位，省去了很多麻烦。

遗传有什么规律，如何分组？

遗传的规律是：出生的宝宝拥有父亲的某个或某几个技能，拥有母亲的最初级形态。由此可以看出遗传的重点就在于寻找正确的父方，使宝宝学会其所拥有的某些强大的技能。母方所属的生蛋分组，分组一共16个，有怪兽组、陆上组、水中1组、水中2组、水中3组、空中组、妖精组、植物组、矿物组、虫组、龙组、人形组、无定形组、无性别组、未发现组、百变怪组等，精灵所属的分组也可以从资料中查到。组别相同的异性PM之间可以生蛋（无性别组的PM没有性别之分，所以无法进行遗传，只能与百变怪生出小宝宝；未发现组属于不可生育的PM）。根据上述两条规律，我们就可以寻找与母方组别相同（注意有些PM同时属于两个组别，这时只要有一个组别相同就可以生蛋）、且拥有目标技能的父方PM来生蛋遗传了。

不少PM都只有雄性的，那该怎么繁殖啊？



因为生下的小PM和母方一样，因此只有雄性的PM要想繁殖确实是个问题，前面所说的百变怪的存在解决了这一点。即使是雄性的PM，和百变怪放在一起一样能生出来蛋，而且和雄性的PM种类相同。问题是，如果需要遗传技能，就不能依仗百变怪了。不过别担心，特殊问题特殊处理：比如沙瓦郎,艾比郎,卡波郎也只有雄性的，但是他们较特殊。比如让格斗小子进化成卡波郎学会高速旋转，然后用这个卡波郎和百变怪生蛋，生出来的格斗小子就能得到高速旋转,再把这个格斗小子进化成沙瓦郎或者艾比郎均可。这样，沙瓦郎，艾比郎就能学会只能靠遗传得到的高速旋转了。

选则不同的等级进化是不是会影响到最后的能力？

进化的早晚与精灵的最终能力没有关系，两只完全一样的精灵，在努力值相同的情况下，不论是lv5级进化还是lv99级进化，它们的最终能力都是相同的。

如何计算火叶版某只精灵的能力值？

火红叶绿游戏的数值计算和宝石版一样，有个体值、努力值和种族值的设定，这些数值直接影响到精灵的能力大小。举个例子说明（本例精灵拉帝亚斯的个体值全部为31）：



如图，精灵状态图的右边是其能力值，自上到下分别是HP和物理攻击力、物理防御力、特殊攻击力、特殊防御力、速度（5围），这些数值是由个体值、努力值和种族值共同决定的，具体可以由如下公式计算：

HP能力值=(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+等级+10

其他5围能力值=[(种族值×2+个体值+努力值÷4)×等级÷100+5]×性格修正

种族值和个体值这里就不多说了，努力值则是后天育成的，努力值也是分6项，每打一种PM就得到相应的努力值，例如打波波和小拉达可加一点速度的努力值，打败嘟嘟则加一点物理攻击的努力值……努力值一共只有510点可以分配，单项努力值最多能加到255点，按照上述公式，假设到了一百级时每4点努力值可以变成1点能力值，255点就可以加到63点努力值（但是255÷4=63.75，因为每步计算结果都是取整数，最后得到63，所以努力值加到252已经够了）。根据上述原理，本例拉帝亚斯的特殊攻击的种族值是110，特殊攻击个体值是31，努力值练满，性格保守，特殊攻击修正1.1倍。把以上数值代入公式（注意：255÷4可以得63.75，但是除得的数取整，因此取值63计算下去。），特殊攻击=[（110×2+31+255÷4）×100÷100+5]×1.1=350.9。最后的结果也是取整数，得350，大家看看本例的拉帝亚斯特殊攻击就是350。

两个雌性的迷唇姐能生蛋吗？我找了N久，也没有发现雄性的迷唇。

当然不能了……顾名思义，迷唇姐100%是雌性，所以只能和百变怪交配来获得小迷唇。

No.386代欧奇希斯四种形态习得的招式有所不同？

的确如此。这便是该DNA精灵的魅力所在。最近发售的图鉴机全国版中No.386就标出了4种不同的图鉴。从招式上看,四种形态的基本招式是一致的，都是瞪眼和捆绑,5级、25、45级时分别都能学黑夜诅咒、幻象术、幻象增幅，其他级别则略有不同，具体为：

级别	普	攻	防	速
10	瞬间移动	瞬间移动	瞬间移动	影子分身
15	落拳	挑拨	落拳	落拳
20	追击	追击	撒菱	追击
30	抢夺	蛮力	抢夺	高速星星
35	宇宙之力	宇宙之力	铁壁 瞬间失忆	高速移动
40	自我复原	电磁炮	自我复原	自我复原
50	破坏死光	破坏死光	反击 镜片反射	神速

如何计算得到的经验值？

战斗获取经验值=(敌人PM的Lv×敌人PM的基础经验值/7)×A×B×C

若带有学习装置，则战斗获取经验值=（(D/E)×G+(D/F)×H）×A×B×C

各字母的含义如下：

A：与训练员战斗时取1.5，与野生精灵战斗时取1。

B：所使用精灵为交换来的，取1.5，否则取1。

C：持有道具幸运之蛋（しあわせタマゴ）则取1.5，否则取1。

D：敌人PM的Lv×敌人PM的基础经验值/7/2。

E：我方参加战斗的精灵数（必须出过场）。

F：队伍中持有道具 学习装置（がくしゅうそうち）的精灵数。

G：若所计算的精灵出过场取1，没出过场取0。

H：所计算精灵持有学习装置的取1，否则取0。

此外，把PM放在饲养屋，得到的经验值并非决定于战斗的次数，而是和行走步数有关，每走一步经验值+1。

如何判定一只PM的个体值？

可以用诊断君软件。不过为了准确，得用金手指调出升级糖把精灵升级25级左右，输入好各项数据后，再开始诊断



艾比郎是只有雄性吗？如果是的话，怎么才能生格斗小子？

有很多PM只存在一种性别，比如吉利蛋、迷唇姐，其中就包括艾比郎。像艾比郎这样只有雄性的PM，一般都是靠百变怪传宗接代的。因为百变怪可以与除了未知组的任何PM生蛋，且完全遗传另一方的种类，算是通过生蛋培养极品PM的必要工具，所以可以准备一只亲密度高的百变怪为大众服务。

什么叫“闪光精灵”？他们比普通PM强吗？

“闪光精灵”是指在出现时闪光、颜色与普通PM不同的稀有品种PM。“闪光精灵”出现机率极小，一个玩遍PM所有版本的人也不一定得到过“闪光精灵”，所以只要你看到一只野生PM出现时闪了一下光，就一定要想方设法抓到它。

“闪光精灵”不一定就比普通PM强,它们只是外表和其他同类PM不一样罢了。它们很有收藏价值,拥有的“闪光精灵”越多,证明玩家的经历越丰富、运气越好。

为什么有些精灵不能吃药（提升能力的药，如“赞美语”）？

一项只能吃10瓶努力药，也就是100点，一只精灵只有510点努力值分配，一项只能分到255点，如果不能增加，可能是你的510点努力分配完了，或者是你练的那项努力满了。

我的精灵急冻鸟70多级，为何每次升级加点数那么少？其它精灵也有类似情况。

努力值练得不够的缘故。



GBA版口袋妖怪中精灵拾起物品的几率有何差别？

首先该精灵必须要有拾起特性，然后在战斗后有10%几率获得物品（注意是要在打败野生精灵后），在这10%几率中，

红宝石/蓝宝石的精灵有：

30%几率得到较好的伤药	（いいキズぐすり）
10%几率得到万能恢复	（なんでもなおし）
10%几率得到超力怪兽球	（ハイパーボール）
10%几率得到奇异甜食	（ふしぎなアメ）
10%几率得到恢复药	（かいふくのくすり）
10%几率得到精神片	（げんきのかけら）
10%几率得到金珠	（きんのたま）
5%几率得到赞美语	（タウリン）
4%几率得到值上升	（ポイントアップ）
1%几率得到王者之证	（おうじゃのしるし）

火红/叶绿版的精灵可以有：

15%几率得到07号桔果	（オレンのみ）
10%几率得到01号解麻果	（クラボのみ）
10%几率得到02号醒睡果	（カゴのみ）
10%几率得到03号解毒果	（モモンのみ）
10%几率得到04号烧伤果	（チ　ゴのみ）
10%几率得到05号解冻果	（ナナシのみ）
10%几率得到08号太阳果	（キーのみ）
5%几率得到ＴＭ１０觉醒力量	（めざめるパワ－）
5%几率得到ＰＰ最大	（ポイントマックス）
5%几率得到金珠	（きんのた）
5%几率得到星星碎片	（ほしのかけら）
1%几率得到31号万吉果	（ノワキのみ）
1%几率得到32号西亚果	（シーヤのみ）



1%几率得到33号卡伊斯果　（カイスのみ）

1%几率得到34号刀利果(ドリのみ)

1%几率得到35号海比果(ベリブのみ)

影响精灵遇见率的因素有哪些？

精灵的遇见率是游戏内定的，但受到如下因素的影响，修正如下表：

条件	几率修正
乘任一自行车	× 4/5
使用白玻璃（しろいビードロ）	× 3/2
使用黑玻璃（くろいビードロ）	× 1/2
队首精灵装备清符（きんめおふだ）	× 2/3
队首精灵恶臭特性	× 1/2
队首精灵发光特性	× 2.0
遇到精灵后三步之内	× 0.0

由此可见可以通过特性和道具来改变遇见率，而遇到精灵后的3步内是不可能再次遇敌的。

火红叶绿中通过捕捉野生精灵得到其携带物品的情况如何？

捕捉到野生的精灵后它们身上有一定几率携带特定的道具，这些道具在游戏中的用途很大，有些甚至只能从野生精灵身上得到：



012 巴大蝴 ：银粉(5%)
015 大针蜂 ：毒针(5%)
020 拉达 ：7号果(50%)，10号果(5%)
022 大嘴雀 ：尖嘴(5%)
024 阿柏怪 ：毒针(5%)
028 穿山怪 ：软沙(5%)
035 皮皮 ：月之石(5%)
037 六尾 ：4号果(50%)
039 胖丁 ：7号果(50%)
046 派拉斯 ：小蘑菇(50%)，大蘑菇(5%)
049 末入蛾 ：银粉(5%)
052 喵喵 ：金珠(5%)
058 卡蒂狗 ：4号果(50%)
064 勇吉拉 ：银匙(5%)
067 豪力 ：气息头巾(5%)
075 隆隆石 ：坚硬石头(5%)
082 三磁怪 ：磁铁(5%)
083 大葱鸭 ：大葱(5%)
085 多多利 ：尖嘴(5%)
086 小海狮 ：5号果(50%)
090 大舌贝 ：小珍珠(50%)，大珍珠(5%)
093 高斯通 ：诅咒符(5%)
095 大岩蛇 ：坚硬石头(5%)
104 可拉可拉：粗骨头(5%)
113 吉利蛋 ：幸福怪兽蛋(5%)
120 海星星 ：星沙(50%)，星星碎片(5%)
132 百变怪 ：金属粉末(5%)
143 卡比兽 ：2号果(100%)
148 哈克龙 ：龙牙(5%)

152 奇科利 ：9号果(100%)	161 长尾兽 ：7号果(5%)	170 双灯鱼 ：黄碎片(5%)
173 小皮皮 ：月之石(5%)	174 布布林 ：7号果(50%)	186 大水蛙 ：王者之证(5%)
199 河马王 ：王者之证(5%)	200 火炎兽 ：诅咒符(5%)	203 双身兽 ：8号果(5%)
208 超硬虫 ：钢铁外套(5%)	213 拉石兽 ：树果汁(100%)	216 小熊 ：7号果(50%)，10号果(5%)
220 小猪怪 ：5号果(50%)	222 塞尼 ：红碎片(5%)	227 巨鸟 ：尖嘴(5%)
230 海马龙 ：龙鳞(5%)	233 三地龙2：3D卡片(100%)	241 巨奶牛 ：木木奶(100%)
242 幸福蛋 ：幸福怪兽蛋(5%)	251 火风 ：9号果(100%)	261 皮皮犬 ：3号果(5%)
263 针鼠 ：7号果(5%)	267 黄蝶 ：银粉(5%)	284 巨蛛怪 ：银粉(5%)
293 小奇奇 ：2号果(5%)	297 大熊怪 ：王者之证(5%)	300 小松鼠 ：6号果(5%)
304 小小龙 ：坚硬石头(5%)	315 利安兽 ：毒针(5%)	316 库林怪 ：大珍珠(5%)
322 泥奇怪 ：4号果(100%)	327 比奇熊 ：2号果(5%)	328 大头怪 ：软沙(5%)
331 沙漠兽 ：毒针(5%)	337 月牙兽 ：月之石(5%)	338 太阳花 ：太阳石(5%)
351 小电怪 ：神秘水珠(100%)	352 变色兽 ：8号果(5%)	353 风偶人 ：诅咒符(5%)
355 钻墙怪 ：诅咒符(5%)	362 尼古利兽：不化冰(5%)	366 海贝 ：蓝碎片(5%)
369 花刺 ：绿碎片(5%)	370 幼生兽 ：心灵鳞片(50%)	371 达吉马 ：龙鳞(5%)
374 蛋蛋怪 ：金属外套(5%)	385 月映兽 ：星星碎片(100%)	

精灵的未进化型携带物品和进化型类似，不再赘述。

听说绿宝石中“拾荒”特性的设定有很大的改变，是这样吗？

是的。和前作一样，战斗结束后有10%的几率捡起道具仍然没有改变，但对于具有该特性的精灵来说,不同的等级对应的可获得道具就不一样了，级别越高能得到的道具就越好，也就是说升级“拾荒”特性的精灵变得更为重要。此外，在战斗边界（battle frontier）中比较特殊，除了在バトルチューブ（battle tube）中不能捡起道具外，其他地方都能拾取道具，且在バトルピラミッド（battle pyramid）是根据挑战中的回的种类和过关次数来决定段数的变化，而这个段数关系到道具获得的种类。下面是具体的道具获得列表：

通常时

Lv.	30%	10%						5%	3%	1%	1%
1～10	伤药	解毒药	好伤药	超级球	喷雾器	穿洞绳	X攻	万能恢复	高级球	高级伤药	金珠
11～20	解毒药	好伤药	超级球	喷雾器	穿洞绳	X攻	万能恢复	高级球	高级伤药	金珠	王者之证
21～30	好伤药	中级球	喷雾器	穿洞绳	X攻	万能恢复	高级球	高级伤药	奇异甜食	王者之证	痊愈药
31～40	超级球	喷雾器	穿洞绳	X攻	万能恢复	高级球	高级伤药	奇异甜食	蛋白质	痊愈药	PP回复
41～50	喷雾器	穿洞绳	X攻	万能恢复	高级球	高级伤药	奇异甜食	蛋白质	元气药片	PP回复	白色香草
51～60	穿洞绳	X攻	万能恢复	高级球	高级伤药	奇异甜食	蛋白质	元气药片	HP上升	白色香草	TM44
61～70	X攻	万能恢复	高级球	高级伤药	奇异甜食	蛋白质	元气药片	HP上升	痊愈药	TM44	PP量回复
71～80	万能恢复	高级球	高级伤药	奇异甜食	蛋白质	元气药片	HP上升	痊愈药	元气药块	PP量回复	TM01
81～90	高级球	高级伤药	奇异甜食	蛋白质	元气药片ら	HP上升	痊愈药り	元气药块	PP上升	TM01	剩饭
91～100	高级伤药	奇异甜食	蛋白质	元气药片	HP上升	痊愈药	元气药块	PP上升	全PP回复	剩饭	TM26

バトルピラミッドLv50

段	30%	10%					5%			
0～6	高级伤药	圆尾猫玩偶	01号种子	PP回复	09号种子	元气药片	光粉	空贝铃	元气药块	圣灰
7～13		X会心	03号种子		06号种子		剩饭	专爱头巾こ	痊愈药	全PP回复
14～20		X攻	04号种子		09号种子		焦点镜	气息头巾	元气药块	圣灰
21～27		X防	09号种子		06号种子		先制之爪	王者之证	痊愈药	全PP回复
28～34		X速	02号种子		09号种子		光粉	空贝铃	元气药块	圣灰
35～41		X准	09号种子		06号种子		剩饭	专爱头巾	痊愈药	全PP回复
42～48		X特			09号种子		焦点镜	气息头巾	元气药块	圣灰
49～55		X护			06号种子		先制之爪	王者之证	痊愈药	全PP回复
56～62		圆尾猫玩偶			09号种子		光粉	空贝铃	元气药块	圣灰
63～69		X会心			06号种子		剩饭	专爱头巾	痊愈药	全PP回复
70～76		X攻			09号种子		焦点镜	气息头巾	元气药块	圣灰
77～83		X防			06号种子		先制之爪	王者之证	痊愈药	全PP量回复
84～90		X速			09号种子		光粉	空贝铃	元气药块	圣灰
91～97		X准			06号种子		剩饭	专爱头巾	痊愈药か	全PP回复
98～104		X特			09号种子		焦点镜	气息头巾	元气药块	圣灰

105～111	高级伤药	X护	PP回复	06号种子	元气药片	先制之爪	王者之证	痊愈药	全PP回复
112～118		圆尾猫玩偶		09号种子		光粉	空贝铃	元气药块	圣灰
119～125		X会心		06号种子		剩饭た	专爱头巾	痊愈药か	全PP回复
126～132		X攻		09号种子		焦点镜	气息头巾	元气药块	圣灰
133～		X防		06号种子		先制之爪	王者之证	痊愈药	全PP回复

绿宝石中拾荒特性的PM捡到的东西和此PM的等级有关吗？

有关。PM级数越高，捡到好东东的几率就越大。

针鼠的特性是"拾遗"，就是拾道具，拣到的道具与宠的等级有关吗？为什么在蓝宝石里我总是能拣到升级糖，9800的技能上升，而在绿宝里就只是废废的道具，和本身的宠有关系吗？

红蓝宝石和火叶版都是全部随机得到的，非常爽，但绿宝石就和该宠的等级有关。很多好道具都要高等级的PM才能捡（在金字塔里也一样）。

喵喵等一些有收集特性的精灵，每收集一件物品要多久？还是要走多少步？

每打一仗1后有10%的几率得到。

什么是精灵的"独门技"，有哪些精灵懂得这些特技？

"独门技"就是某一种精灵才懂的特技，由于它的特殊性，在战术方面有一定的参考价值。掌握独门技的精灵和其特技有：

凤凰: せいなるほのお Sacred Fire 神圣火焰 100 95 5 50%令对手燃烧；能解除我方结冰状态

喷火龙: ブラストバーン Blast Burn 冲击燃烧炮 150 90 5 一回合攻击，次回合不能行动(攻击失误不计)

火鸡: ブレイズキック Blaze Kick 火焰踢 85 90 10 容易击中对手要害；10%令对手燃烧

水狗: だくりゅう Muddy Water 浊流 95 85 10 30%令对手命中率下降一个等级

水箭龟: ハイドロカノン Hydro Cannon 水柱加农炮 150 90 5 一回合攻击，次回合不能行动(攻击失误不计)

仙人掌: ニードルアーム Needle Arm 仙人掌 60 100 15 30%令对手胆怯

妙娃花: ハードプラント Frenzy Plant 重型植物炮 150 90 5 一回合攻击，次回合不能行动(攻击失误不计)

森蜥王: リーフブレード Leaf Blade 叶刃斩 70 100 15 容易击中对手要害

迪奥西斯: サイコブースト Psycho Boost 念力增幅 140 90 5 我方特攻下降两个等级(攻击失误不计)

胡地: スプーンまげ Kinesis 念力弯匙 -- 80 15 令对方命中率下降一个等级

红水都: ミストボール Mist Ball 迷雾球 70 100 5 50%令对手特攻下降一个等级

蓝水都: ラスターパージ Luster Purge 净化扫描 70 100 5 50%令对手特防下降一个等级

迷唇: あくまのキッス Lovely Kiss 恶魔之吻 -- 75 15 令对手睡眠

拉达: いかりのまえば Super Fang 愤怒门牙 -- 90 10 对手现时HP减半

天气小子: ウェザーボール Weather Ball 天气球 50 100 10 招式属性随天气而改变：天晴—火系；下雨—水系；风雪—冰系；风沙—岩系

3D龙(2): かくばる Sharpen 起角 -- -- 30 我方攻击力提升一个等级

画家狗: スケッチ Sketch 素描 -- -- 1 复制对手最后使出的招式，战斗结束后，复制的招式留下，但此技能会消失

椰蛋树: たまなげ Barrage 投掷炸弹 15 85 20 一回合内作出2~5次攻击

3D龙(2): テクスチャ　Conversion 变质 -- -- 30 将自己属性变为自己其中一个招式的属性

3D龙(2): テクスチャ　2 Conversion 2 变质 2 -- 100 30 将自己属性变为对手刚使用的招式的属性

懒猴王: なまける Slack Off 懒惰 -- -- 10 回复HP最大值的50%

喵猫: ネコにこばん Pay Day 招财 40 100 20 战斗完结后，可得到Level x 攻击次数 x 5 的金钱

拉达: ひっさつまえば Hyper Fang 必杀门牙 80 90 15 10%令对手胆怯

海星: ほごしょく Camouflage 保护色 -- -- 20 随场地而转变自己属性（平地／建筑物：普通，草地／草丛：毒，沙地：地面，洞穴：岩，池／河／海：水）

奶牛坦克: ミルクのみ Milk Drink 牛奶之果 -- -- 10 回复HP最大值的50%／把自己20%HP给予同伴

相扑手: つっぱり Arm Thrust 推出界 15 100 20 一回合作出2~5次攻击

沙瓦郎: とびげり Jump Kick 飞踢 70 95 25 攻击失误的话自己要受1/2的伤害

柯波郎: Triple Kick 三倍踢 10 90 10 一回合内作出3次攻击，每次给与敌人伤害加10(攻击失误效果取消)

饭匙蛇: ポイズンテール Poison Tail 剧毒尾巴 50 100 25 容易击中对手要害；10%令对手中毒

嘎拉: ボーンラッシュ Bone Rush 骨头突击 25 80 10 一回合内作出2~5次攻击

嘎拉: ホネこんぼう Bone Club 骨头棒 65 85 20 10%令对手胆怯

嘎拉: ホネブーメラン Bonemerang 骨头回力镖 50

90 10 一回合内作出2次攻击
路基亚: **エアロブラスト** Aeroblast 天空冲击波 100 95 5 容易击中对手要害
蜘蛛: **クモのす** Spider Web 蜘蛛网 -- 100 10 对手不能交换精灵，我方交换则无效
大针蜂: **ダブルニ-ドル** Twineedle 双针 25 100 20 连续2次攻击；20%令对手中毒
萤火虫ほたるび Tail Glow 萤火 -- -- 20 我方特攻提升两个等级
吉拉奇: めつのねがい Doom Desire 破灭愿望 120 85 5 使用后两回合完结时，对手受到伤害(其间再使此招或预知未来(みらいよち)会无效；无论我方或对方替换依然有效)



听说绿宝石在遗传方面较前作有较大的不同?

对。首先在绿宝石中,母亲持有不变石的话她的性格便会遗传给蛋(小宝宝)；其次，具有[火焰身体]或[熔岩盔甲]特性的PM生出的蛋，其孵化所需步数减半。



PM的种族值和努力值等和培养相关的数据都可以按公式来计算，那么如何巧妙地应用它们来提高能力呢?

口袋游戏的技术含量就在于精灵的属性和战斗都是由准确的数据和各种计算公式来确认，因而在pm的培养和对战中也有很多与数字数学有关的内容，我们就来举例说明如何应用它：

1、关于386种族值和极限能力在努力值分配上的参考价值

细心的玩家不难发现,pm虽有386种,但很多pm单项种族值都是相同的,这就无形中把pm分成了许多组,而这些组就能为我们培养pm、尤其是努力值的分配提供一个依据,这一依据在速度方面显得尤其明显。不难发现，除了速度蝉和拉齐，最快的pm速度族值为130（蝙蝠，化石翼龙，雷依布等），而这一族值对应的无修正极限能力为359，为了超越它们，pm所要达到的速度为360，这就为绝大多数pm的速度分配提供了依据，以巨大甲兽为例，为了达到2次龙舞秒人的效果，需要达到速度超过绝大多数pm，即2级速度达到360，所以只要分配努力使其速度达到180（具体视个体值而定），进一步也可以超过族值135有性格修正的极限值394，此时就要达到198，同样的标准也可以应用于其他强化速度，或者雨天轻快，晴天叶绿素的pm上，这样就节约了努力值在速度上的浪费。此外，另一个速度族值集中的数字是100，所对应的pm有（蜻蜓龙，喷火龙，雷丘，血翼等），对应极限为299，达不到或达到没有意义的pm也可以考虑达到300，或者带高移的达到150，以求超过族值同为100的。

除速度以外，在耐久的分配上也能运用到相关算法，以水主角为例，由于水+地的属性不怕点，水主教的天敌变成了草系，好在有镜反。为了充分发挥镜反的效果，前提就是水主角承受敌人的一击。草系技能中,以太阳光线最强，但由于要两回合或晴天才能射出，能够有所准备，所要担心的只有草主角的叶刃斩，草主角的特攻极限为339，叶刃斩威力为70，伤害合计为339×70×4×1.5×0.77=109632，水主角hp极限为404，特防修正极限为306.9，相乘特防耐久为123987,超过叶刃斩的威力，因而只要hp×特防大于109632即可，同样我们也可以放弃草主角，将眼光放在其他草系pm上，再次观察种族指表，发现草系特攻多为100（秒娃花，霸王花，大食花等），而这些pm有威胁的招式为亿万威力，在有性格修正的情况下威力为328×60×1.5×4×0.77=91171，那么水主角hp×特防的积应该大于该值，保险起见，不妨达到100000，以hp400计算，特防要达到250，此时在特攻100的草系面前可以放心镜反，而遇到更高的则应及时换下。

2、招式附加效果的数学期望计算以及对于不同pm的价值

pm招式很多都带有附加效果，很多情况下对于威力较低的有附加效果的招式和威力较高但无附加效果的招式很难取舍，也有时对于命中率高但威力低和和命中率低但威力高的招式无法决定用哪个，这里采用数学期望的办法来计算其价值。

以冷冻光和暴风雪为例，冷冻光威力95命中100，暴风雪威力120命中70（pp暂不考虑），则他们的数学期望分别为[冷冻光：95×100%=95][暴风雪：120×70%=84]，暴风雪反而不如冷冻光，这也是新手比较弄不懂为什么配招通常用冷冻光而不用威力相对高的暴风雪。

接下来考虑附加效果的影响，以叶刃斩为例，由于本身威力为70，命中100，但有10%的会心几率，当会心时，其实际威力为140，因而其数学期望为[70×90%+140×10=77]，再来看另一招岩崩，本身威力75，命中100，但有30%几率使敌人害怕，因而其实际效果远不止75的威力，接下来计算其数学期望：由于害怕是在优先敌人出招的情况，速度因素必须考虑，这里取得是该pm速度种族值的排名（具体见7区资料），而害怕的效果暂且算为2倍伤害（因为到下回合为止对方无法攻击，大致相当于2倍伤害，但实际上到下回合连续使用仍有几率害怕，由于计算复杂这里不考虑），这样就能得到如下数学期望[75×70%+150×30%×（386-该pm速度排名）/386]，以化石翼龙为例，速度为130，排名第3，数学期望为[75×70%+150×30%×383/386=97]，远高于75的威力。对于其它特殊效果，由于不能代换成数字计算，但其价值和几率在选择配招中仍应考虑在内，包括中毒，混乱，剧毒，烧伤，冷冻，麻痹等效果，目前正在考虑将其换算成某些具体参数以便于计算，但在实战中的作用较难评价，所以暂时只有定性的说法了。

3、pm耐久努力的合理分配

在谈到努力分配的时候经常会说加耐久，但耐久实际包括3项数值，即普防，特防，hp，究竟怎样才能合理的分配这3项努力才能使综合耐久得到最大呢，这实际和pm的种族值有关，以下的计算将告诉你在什么情

况下努力应怎么分配。每个pm共能得到510点努力，对应127点能力值，为方便计算记作126，而单项努力值最高255，对应63点能力值，不妨设该pm未加努力的hp极限为a，普防极限为b，特防极限为c，对于特定的pm，a、b、c为已知数，分配在hp，普防，特防上的努力对应的能力值分别为x，y，z，我们所要达到的目的是综合耐久最大，暂记为普防耐久和特防耐久的和最大，于是有如下式子：



限制条件（s.t）：x<=63，y<=63，z<=63，x+y+z=126 （x，y，z为正整数）

目标函数为： max（即使如下函数达到最大值）（a+x）×（b+y）+（a+x）×（c+z）

从目标函数出发，化简，得到max （a+x）×（b+c+y+z），而由于（a+b+c+x+y+z）为定值，根据我们已有的知识，两数和为定值时，两数越接近，乘积越大，于是我们可以得到以下结论：在给pm分配耐久努力时只要先比较a（不加努力时hp极限值）和b（不加努力时普防极限值）+c（不加努力时特防极限值）的大小，使得分配到hp的努力与a的和等于分配到2防的努力与b+c的和，就能使综合耐久达到最大。具体分到2防的努力哪项多，哪项少，则要视该pm的属性和弱点而定，哪防弱点多，就要相对强化哪防，而像血翼那样物防有威吓削弱对手的，则应重点分配特防耐久。



绿宝石增加了查看精灵个体值的功能，具体怎么做？

个体值是一只精灵的强弱标志之一，由于个体值是与生俱来的，无法在后期改变，所以选择个体值高的精灵对于后期的培养来说至关重要。个体值在以前的口袋游戏版本中都是隐藏数值,无法直接查询到（只能通过对比相对的数值），而绿宝石版就能实现这一查询功能了，方法是：来到战斗边疆一位老爷爷的家中和他对话，选择你要查看的精灵，通过他的谈话就可以了解到该精灵的个体值情况了：

首先不必理会他说的一大堆吹牛的话，接下来便是个体值的总计鉴定（ん–こいつは ぜんたいてきに いうと）和最优秀个体值的鉴定（ちなみにいちばんいいかんじなのは–○○–かの…）

1、个体值总计鉴定：

すばらしい–のうりょく–じゃな！ 表示个体值合计达到了151以上，可以说能力相当高了。

そうとう–ゆうしゅうな–のうりょくを–もつとるぞ 表示个体值合计为121～150，算是优秀。

まずまずの–のうりょくと–いうところかの… 表示个体值合计为91～120，算一般了。

へいきん–いじょうの–のうりょくを–もつとるな… 表示个体值合计为0～90，这就太差了些。

2、最优秀个体值的鉴定

ばっちりっ！ ぱ–ふぇくと–じゃ！ 表示单个个体值达到了31，这是极限值最好的！

すばらしいちからをもつとる！ 表示单个个体值为25–30，算优秀。

かなりのちからをもつとるな！ 表示单个个体值为16–25，一般般。

まあまあの のうりょくを もつとるぞ…… 表示单个个体值0–15，这种宠还是扔掉算了……

Dp如何辅助性格来判断怪兽的个体值？

打开怪兽的状态信息栏，在下方的倒数第二行的信息及为辅助性格。辅助性格总共有30种描述，分别对应HP/攻击/防御/特攻/特防/速度六项能力的5种数值,取怪兽六项能力个体值（0～31）的最高项，将此个体值除以5取余，得到0～4五个数字中的其中一个，然后再对应6种能力，具体对应如左页表：



DP PM吃加美丽度的饼干有数量限制吗？要有的话吃满了不能再吃了怎么办？

有限制的，主要是根据果实的圆滑度，吃满了就再也不能吃了。

那圆滑度怎么看啊？还有我做出的饼干怎么都是8~10级的，最高多少级呢？另外我盒子里有个50级的所有项全加的饼干，那是剧情得的吗，就一个？

光滑度就是饼干的2个数值，除了LV之外的另外一个数字就是了，单机做的时候，光滑度就是果实本身的光滑度减1。果实的光滑度在查看果实的时候就能看到。一个PM能吃的饼干光滑度总上限是255，也就是说吃下的所有饼干的光滑度总和到了255就不能再吃了。那个50级是剧情得到的，的确就是只有一个的超高级饼干。

DP化石孵化和野生捕捉的小精灵是没加过努力的，可否直接培养？从孵化后1级开始培养，假设同样分配努力，同样个体，到100级能力是否有区别？

可以培养孵化或者野生的，因为个体值一样，努力值一样，性格一样，到100级的时候能力是一样的。

最高个体值除以5取余数	HP	攻击	防御	特攻	特防	速度
1	ひるねをよくする	あばれることがすき	うたれづよい	イタズラがすき	ちょっぴりみえっぱり	ものおとにびんかん
0	たべるのがだいすき	ちからがじまん	からだがじょうぶ	こうきしんがつよい	きがつよい	かけっこがすき
4	のんびりするのがすき	ちのけがおおい	がまんづよい	とてもきちょうめん	ちょっぴりごうじょう	にげるのがはやい
3	ものをよくちらかす	ケンカをするのがすき	しんぼうづよい	かんがえごとがおおい	まけんきがつよい	すこしおちょうしもの
2	いねむりがおおい	ちょっとおこりっぽい	ねばりづよい	ぬけめがない	まけずぎらい	おっちょこちょい

等级提升1级时技能具体加多少能力?

加的数值具体为该能力×1.5倍。



听说绿宝石带上只熔岩蜗牛,能快速生蛋?

的确，这是绿宝石增加的新特性，蜗牛可以缩短一半的步数。

NPC定点学招式有次数限制吗？比如我第1只学了其中1个NPC教的招式，第2、3、4、5、6只还能在他那学习招式吗？

当然不行，只能学一次。

听说迪奥西斯在不同版本里学的技能也不同?

的确，这和No.386的4种不同形态有关，具体为：

某些特性是2倍以上属性攻击伤害减半,我用计算器计算伤害时,4倍属性显示的是8/3伤害,是否正确?

应该是减半，即4倍伤害变为2倍伤害。

鬼蝉的HP最多只有1，不能再加吗?

对，但特性是只有相克技能才能对其造成伤害，所以一般作为变身对象。

♂和♀PM有差异吗？比方说攻击、特攻、技能等等，♂好还是♀好啊?

没有差异，PM的能力都是看个体值和努力值。公母PM的技能都一样的。

如何判断PM是好还是坏啊?

一个简单的办法是使用PM珍断君，下载地址为：http://www.pmgba.com/viewFile.asp?Boardid=25&ID=57878

等级	中文名称	日文名称	英文名称	属性	攻击力	命中率	PP	版本
Lv. 1	瞪眼	にらみつける	LEER	普通	–	100	30	红宝石、蓝宝石、火红、叶绿、绿宝石五个版本
Lv. 1	卷紧	まきつく	WRAP	普通	15	85	20	五个版本均有
Lv. 5	黑夜魔影	ナイトヘッド	NIGHT SHADE	幽灵	–	100	15	五个版本均有
Lv.10	影分身	かげぶんしん	DOUBLE TEAM	普通	–	–	15	绿宝石
Lv.10	瞬间移动	テレポート	TELEPORT	超能	–	–	20	红宝石、蓝宝石、火红、叶绿
Lv.15	打落	はたきおとす	KNOCK OFF	恶	20	100	20	红宝石、蓝宝石、叶绿、绿宝石
Lv.15	挑拨	ちょうはつ	TAUNT	恶	–	100	20	火红
Lv.20	追击	おいうち	PURSUIT	恶	40	100	20	红宝石、蓝宝石、火红、绿宝石
Lv.20	卷入	まきびし	SPIKES	地面	–	–	20	叶绿
Lv.25	精神干扰	サイコキネシス	PSYCHIC	超能	90	100	10	五个版本均有
Lv.30	强夺	よこどり	SNATCH	恶	–	100	10	红宝石、蓝宝石、叶绿
Lv.30	蛮力	ばかぢから	SUPERPOWER	格斗	120	100	5	火红
Lv.30	流星	スピード スタ	SWIFT	普通	60	–	20	绿宝石
Lv.35	宇宙能量	コスモパワ	COSMIC POWER	超能	–	–	20	红宝石、蓝宝石、火红
Lv.35	高速移动	こうそくいどう	AGILITY	超能	–	–	30	绿宝石
Lv.35	铁壁	てっぺき	IRON DEFENSE	钢	–	–	15	叶绿
Lv.35	超级健忘	ド わすれ	AMNESIA	超能	–	–	20	叶绿
Lv.40	自我再生	じこさいせい	RECOVER	普通	–	–	20	宝石、蓝宝石、叶绿、绿宝石
Lv.40	电磁炮	でんじほう	ZAP CANNON	电	100	50	5	火红
Lv.45	精神增压	サイコブースト	PSYCHO BOOST	超能	140	90	5	五个版本均有
Lv.50	破坏光线	はかいこうせん	HYPER BEAM	普通	150	90	5	宝石、蓝宝石、火红
Lv.50	反击	カウンタ	COUNTER	格斗	–	100	20	叶绿
Lv.50	镜像反射	ミラーコート	MIRROR COAT	超能	–	100	20	叶绿
Lv.50	神速	しんそく	EXTREMESPEED	普通	80	100	5	绿宝石

我听人家说将PM从一级练到100级！这样练出来的PM才是最强的！是这样吗？

这种说法不准确，首先是没有1级PM的存在。只要个体值不错，将该练的努力值练好就行，从几级开始练都没有问题。要培养强大的精灵，除了选择好的个体值，还要将所有努力值分配好，而且还要挑个合适的性格，性别这类就随个人爱好吧。

绿宝石中钢蟹只有一只吗？如果还有，该怎样拿？

谈这个问题，最好先谈一下生蛋问题，大家都知道每只精灵都有各自的生蛋分组，而只有当两种生蛋分组相同时，而这两只精灵的性别分别是♂、♀的精灵才能生蛋，像妙蛙花是怪兽组＋植物组，而派拉斯是虫组＋植物组的，这时把两只不同性别的精灵放进饲养屋内就能出生蛋；但是也有例外，像是小磁怪等没有性别的精灵又怎么办呢，其实只要把它与百变怪一起放入饲养屋里，也能够生出蛋来，值得一提的是百变怪与大多数生蛋分组不是是未发现组的精灵都能生出蛋来。综上所述，像钢蟹的生蛋分组是性别未知组，只要让它与百变怪一起放入饲养屋中，就能生出蛋来。

请问怎样才能让皮卡秋丘学到高压电击？

在过去的宝石和火叶版中，高压电击一直就神秘的存在，但是我们却不知道哪只PM才能学到，直到绿宝石的到来，一直存在的迷终于被解开了，原来是我们宠物小精灵永远的主角“皮卡丘”，大家往往被它可爱的外表所蒙蔽，而忘记其强大的实力（电视版中，火箭团常被皮卡丘电飞）。方法是：由♂性别的皮卡丘或雷丘持有电气珠生下来的皮丘就会得到高压电击。

如何让精灵生蛋？

和GB的红绿一样，5号路上的饲养屋只能养1只精灵，是让精灵升级用的，无法进行交配。要让精灵生蛋必须到5号岛屿，那里有着和宝石版一样的饲养屋，为了得到新的精灵种类和更强大的遗传招式，好好利用它吧。

真的有不死的怪兽吗？是不是把一只练到100级然后生蛋，在练它到100级再生蛋这样3次就可以？

不死宠物的说法是假的。

把两只同组的雌雄宠物放在老奶奶那是不是就会生蛋，但是要多久，是按照步数还是时间？生出的蛋孵化出的宠是和母亲的一样还是和父亲的（我指的是当两只宠不一样的时候）。还有性格是随即的吗？级数是不是都是5级？

会的，按步数计算。生出的宝宝遗传母亲的种族和父亲的技能，性格是随机的，所有宝宝都是5级。

在火红叶绿以及宝石等版本中，在哪里孵蛋方便？

孵蛋是培育PM的一个重要步骤，也是一个很沉闷的工作。在宝石中，直接在117－紫谨市－118号路来回晃就行了。红绿的选择则比较多，可以从单车道往下冲，然后再飞回去再往下冲。或者在5号岛屿的无尽洞穴慢慢走动等都可以。

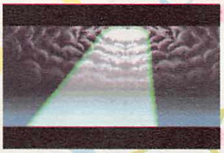
艾比郎是只有雄性吗？如果是的话，怎么才能生格斗小子？

有很多PM只存在一种性别，比如吉利蛋、迷唇姐，其中就包括艾比郎。像艾比郎这样只有雄性的PM，一般都是靠百变怪传宗接代的。因为百变怪可以与除了未知组的任何PM生蛋，且完全遗传另一方的种类，算是通过生蛋培养极品PM的必要工具，所以可以准备一只高个体值的百变怪为大众提供服务。但是也有单性别PM比较特别，如母蜜蜂会生出公蜜蜂等。

在战斗中使用的兴奋剂有什么作用？

战斗中使用的兴奋剂与普通增加努力值的和PP的兴奋剂不同的地方是在于它只能在战斗中使用，在通关过程中如果该PM没有强化技能，善于使用这些辅助药物能轻松赢得胜利。对于不想刻意练级的懒人来说非常重要。

在GBA中，我不知道我妖怪的个体值，也不会精确计算。我应该如何测试觉醒力量的属性和攻击力？



如果不知道个体值，而且是在GBA里面，觉醒力量的属性只要打多几个不同属性的妖怪利用属性相克就可以推算出来，在威力方面，只要PM身上有非本系技能的攻击技能，可以拿来对比以下攻击了对方PM多少来推算大概觉醒威力是多少。（除了草和飞，基本没其他属性有觉醒本属性的价值。）

为什么宝石图鉴No.114 晃晃斑每次出现的花纹都不一样？

由他的性格值决定（不是性格），简单的说会有4294967296种组合。对晃晃斑的实际能力不影响。

宝石版精灵有多少种特性，特性能改变吗，它们各有什么作用？

共有76种,特性是精灵生下来就固有的,无法改变。其名称和作用为：

发芽(体力1/3以下的时候草属性特技威力变为1.5倍)
烈火(体力1/3以下的时候火属性特技威力变为1.5倍)
激流(体力1/3以下的时候水属性特技威力变为1.5倍)
逃跑能手(在和野生妖怪的战斗中一定能逃跑)
危吓(出场战斗的时候对手的攻击值下降一个等级)
捡东西(能捡起道具)
鳞粉(不会感染特技的追加效果)
脱皮(第二回合的时候有1/3的可能性治疗异常状态)
虫族报告(体力1/3以下的时候虫属性特技威力变为1.5倍)
轻快(下雨时速度变为两倍)
叶绿素(艳阳天时速度变为两倍)
上进(状态异常时攻击值变为1.5倍)
锐利眼光(命中率不会下降)
换装(变成和对手相同的特性)
同步率(自己变成"中毒"、"麻痹"和"烧伤"状态时对手也变成该状态)
苞子(受到直接攻击时有10%的可能性让对手陷入 "中毒"、"麻痹"或"睡眠"状态)
活跃(不会变成"睡眠"状态)
偷懒(2回合中只能攻击一回合)
精神力(不会昏阙)
复眼(命中率上升30%)
加速(每回合提升一个等级的速度值)
神奇护符(只会受到相克特性的攻击)
隔音(对手使用的借助声音的特技无效)
厚脂肪(火和冰属性特技的威力减半)
水幕(不会变成"烧伤"状态)
强有力(攻击力变高，不发挥特性时攻击力变为1/2)
石头脑袋(使用突进等技巧时不会受到反作用力)
坚硬(使敌人一击必杀的特技无效)
淤泥(使用吸取HP恢复体力的特技的对手反而会受到伤害)
怪力钳(攻击值不会下降)
瑜伽威力(攻击力变高，不发挥特性时攻击力变为1/2)
静电(受到直接攻击时有30%的可能性让对手陷入"麻痹"状态)
正极(遇到负极特性对手时特攻值变为1.5倍)
负极(遇到正极特性对手时特攻值变为1.5倍)
磁力（对方的钢系精灵不能交换/逃跑）
迟钝(不会陷入"魅惑"状态)
发光(排在队伍最前列更容易遇到野生口袋妖怪)
早起(更快解除"睡眠"状态)
自然恢复(被换下场时自动治疗异常状态)
粘着(不会丢失道具)
鲨鱼皮(对手直接攻击时体力也要稍微减低)
熔岩盔甲(不会变成"烧伤"状态)
火焰之身(受到直接攻击时有30%的可能性让对手陷入"烧伤"状态)
白烟(不会受到能力下降特技的攻击)
恶臭(排在队伍最前列很难遇到野生口袋妖怪)
浮游(不会受到地面系特技攻击)
沙隐术(沙尘暴天气回避率上升)
活地狱（作用暂时不明）
我行我素(不会变成"混乱"状态)
自然恢复(被换下场时自动治疗异常状态)
免疫(不会变成"中毒"状态)
吸盘(吹走、咆哮等让对手自动交换妖怪的特技无效)
甲虫装甲(对手无法出现会心一击)
魅惑之身(受到直接攻击时有30%的可能性让对手陷入"魅惑"状态)
神奇鳞片(异常状态时防御力变为1.5倍)
气象台(随着天气变化改变造型，属性也随之变化)
无天气（不会出现天气变化）
变色(受到攻击时变成与攻击招式相同的属性)
不眠(不会陷入"睡眠"状态)
引火(受到火属性特技攻击不会减少HP，还能提高自己火属性特技的威力)
蓄水(受到水属性特技攻击不会减少HP，还能提高自己水属性特技的威力)
蓄电(受到电属性特技攻击不会减少HP，还能提高自己电属性特技的威力)
接雨盘（雨天体力逐渐恢复）
压力(对手使用的特技的ＰＰ值每次减少2点)
静电(受到直接攻击时有30%的可能性让对手陷入"麻痹"状态)
湿气(双方都无法使用自爆或大爆炸)
踩影子/蚁地狱(对手无法逃跑也无法换妖怪)
避雷针(电属性攻击对象变为自己)
贝壳装甲(对手无法出现会心一击)
紧张(攻击力变为1.5倍，但命中率降低到原来的30%)
毒针(受到直接攻击时有30%的可能性让对手陷入"中毒"状态)
净体(不会受到能力下降特技的攻击)
降雨(出场战斗时变为雨天)
日照(出场战斗时变为艳阳天)
气象锁(不会受天气变化影响)
天之祝福(特技的追加效果成功率变为2倍)
沙尘暴：一出场变成沙尘暴天气
柔软；不会麻痹

哪些特性有利于增加精灵的攻击力？

有些POKEMON虽然从能力值上看攻击力并不是



很高，但是却拥有着弥补这漏洞的强大的特性。在满足一定的条件下发动特性时，力量势不可档！

「ヨガパワ－」→发动时物理攻击2倍

拥有此特性的POKEMON：アサナン，チャ-レム

「ちからもち」→发动时物理攻击2倍

拥有此特性的POKEMON：ルリリ,マリル,マリルリ

「はりきり」→物理攻击1.5倍，但命中变为原来的70%

拥有此特性的POKEMON：サニ–ゴ,トゲピ–,トゲチック,テッポウオ,デリバ–ド

「こんじょう」→「睡眠」「冰冻」「麻痹」「中毒」「混乱」时，物理攻击1.5倍

拥有此特性的POKEMON：スバメ,オオスバメ,マクノシタ,ハリテヤマ,ワンリキ–,ゴ–リキ–,カイリキ　,ヘラクロス,コラッタ,ラッタ,リングマ,バルキ　,ヨギラス

「ふしぎなうろこ」→「睡眠」「冰冻」「麻痹」「中毒」「混乱」时，物理防御1.5倍

拥有此特性的POKEMON：ミロカロス

「あついしぼう」→被火系、冰系技能攻击时，防御与特防2倍

拥有此特性的POKEMON：マクノシタ,ハリテヤマ,ルリリ,マリル,マリルリ,バネブ–,ブ　ピッグ,タマザラシ,トドグラ　,トドゼルガ,パウワウ,ジュゴン,カビゴン,ミルタンク

「プラス」→「マイナス」特性的POKEMON在场时特攻1.5倍

拥有此特性的POKEMON：プラスル

「マイナス」→「プラス」特性的POKEMON在场时特攻1.5倍

拥有此特性的POKEMON：マイナン

「しんりょく」→现在的HP是最大HP的1/3以下时，草系技能威力1.5倍

拥有此特性的POKEMON：キモリ,ジュプトル,ジュカイン,フシギダネ,フシギソウ,フシギバナ,チコリタ,ベイリ　フ,メガニウム

「もうか」→现在的HP是最大HP的1/3以下时，火系技能威力1.5倍

拥有此特性的POKEMON：アチャモ,ワカシャモ,バシャ–モ,ヒトカゲ,リザ　ド,リザ　ドン,ヒノアラシ,マグマラシ’バクフ　ン

「げきりゅう」→现在的HP是最大HP的1/3以下时，水系技能威力1.5倍

拥有此特性的POKEMON：ミズゴロウ,ヌマクロ–,ラグラ–ジ,ゼニガメ,カメ　ル,カメックス,ワニノコ,アリゲイツ,オ–ダイル

「むしのしらせ」→现在的HP是最大HP的1/3以下时，虫系技能威力1.5倍

拥有此特性的POKEMON：アゲハント,バルビ–ト,スピア–,ストライク,レディバ,レディアン,イトマル,アリアドス,ハッサム

「もらいび」→受到火系技能攻击时，自己的火系技能威力1.5倍

拥有此特性的POKEMON：

ロコン,キュウコン,ガ　ディ,ウインディ,ポニ–タ,ギャロップ,ブ–スタ　,デルビル,ヘルガ



拉迪奥斯和拉迪亚斯能交配生蛋吗？

水都兄妹虽然有性别，但它们是神兽，属于无发现组，不能生蛋。



绿宝石新添加了定点教学都有哪些呢？

在西达镇的医院，这个小男孩会教精灵连续切；





在卡依城的俱乐部，有虚张声势的定点教学；

银叶gym边的胖子会教精灵滚动；





飞音城的民居里则有模仿的定点教学；

在哈吉的商店里,这位姑娘会教精灵摇手指；





日川的一个树洞里，这位老爷也会教精灵梦话；

在道谷的海滩上，这位跑步的仁兄会教精灵爆裂拳；





阿田市百货大楼楼顶,有人会教替身；



最后一位在吉纳的医院，他教的是大爆炸。

双鹿医院，有舍身撞的定点教学；



火红在哪学舍身一击?

向NPC学习技能是火红/叶绿特有的设定，在不同的地区找特定的人物能学到宝石版没有的特技！不过只能学一次，具体有：

学习地点	特技名称	技能属性
月亮山出口	百万吨铁拳 百万吨飞踢	普通系，威力80，命中85 普通系，威力120，命中75
石竹市上方一个在看袋龙的人	替身	损失1/4的血造一个替身
常磐市左边的胖子（需要砍树）	食梦	超能力、威力100，命中100,只能在对方睡眠时使用，吸取对方HP的一半恢复自己
黑暗山洞（需要照明）倒数第2层左下	岩崩	岩石系，威力75
博物馆旁边拿琥珀的屋里面	地球摔	不管能力如何都能造成与自己等级数值一样的伤害，格斗系
游戏中心左面池塘（需要冲浪）	生蛋	补1/2血，可以在战斗外使用
大型百货公司3楼右边柜台的人	返拳	普通系，受到的物理攻击伤害双倍返还给对手
黄金市模仿屋2楼的女孩，需要带着皮皮玩偶（在百货大楼4楼买到）	模仿	使用和敌人相同的招式
银色大厦的女子（3楼右面的传送点跳上去）	电磁波	电系，命中100%，让对手麻痹
第七个GYM附近的研究所内第2间房间	挥指头	随机使用全部技能中的某个技能
冠军之路的出口	紊硖	普通系，威力120，命中100，对手伤害的1/3返还自己身
1号岛上方洞穴的胖子	大爆炸	普通系，威力250，命中100，使用后变成濒死状态
2号岛瀑布上方小屋里，根据排在第一位的主角PM属性而定，且只能让主角PM学习	硬化植物/爆裂燃烧/水柱加农炮三者之一	威力150，命中90，使用后会停1回合
4号岛冰洞前	压制	普通系，威力85，命中100，30%使对手麻痹
7号岛	剑舞	普通系，提升攻击力2等级



如何学习到强大的招式？

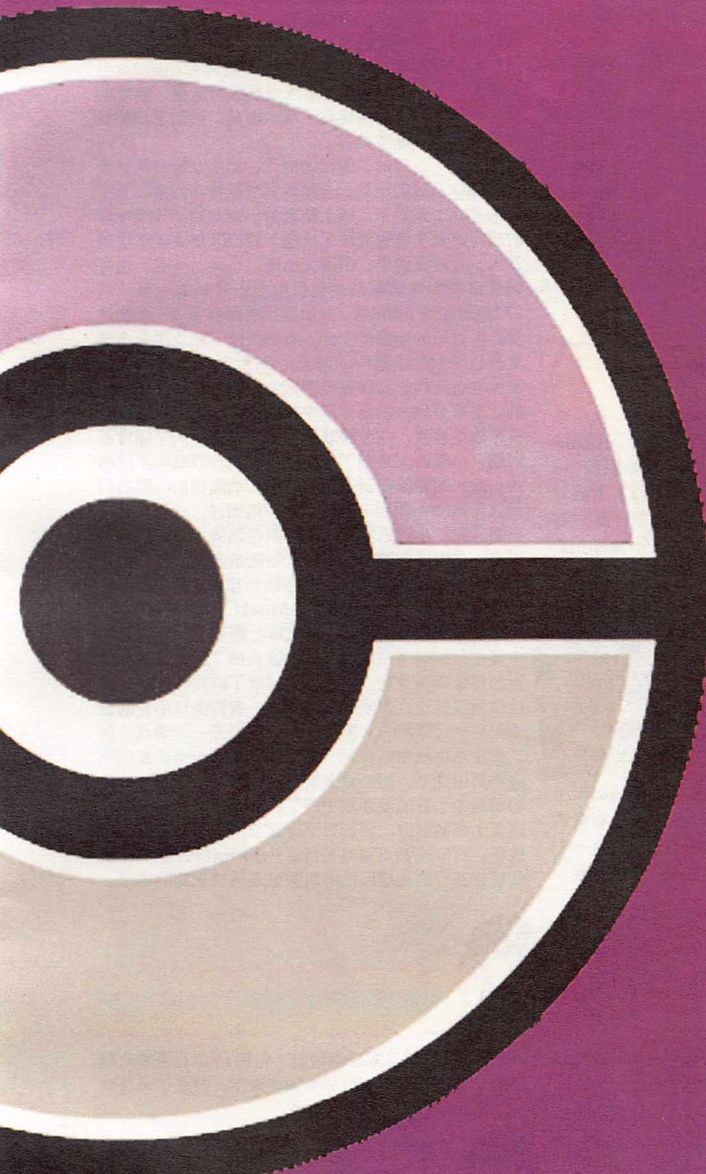
来到2号新岛，将主角精灵（水火草通用）排在首位，到最上方的一间小屋（瀑布上方）与里面的神官对话，连选2个“是”，即可学到游戏中最强的招式，威力150，命中率90！打四天王必备。

具体有：ブラストバーン爆裂燃烧（火恐龙学习）、ハイドロカノン水柱加农炮（水箭龟学习）、ハードプラント硬化植物（妙娃花学习）

精灵中病毒会怎么样？如何看精灵是否中病毒？

精灵中病毒后在战斗中会获得更多的经验值，因此中病毒是“求之不得”的好事！中病毒后精灵状态图的左上方会多出一个紫色的“病毒”条，这时候病毒可以传染给其他精灵，待病好了之后（免疫）则紫色条消失，在状态图鉴右下角的精灵球旁边多了一个小黑点。





第九部分 影视漫画

收录81个问题

口袋妖怪游戏是根据口袋动画片改编的吗，为何深受大家的喜爱？

非也！相反，动画片是根据口袋妖怪的各部游戏改变的，其上市时间也比游戏晚了一年。各部TV分别在《口袋妖怪黄》、《口袋妖怪金/银》、《口袋妖怪红/蓝宝石》发行后逐集推出，另外还有一些和游戏相关不大的剧场版、番外篇、放送局等。至于说喜爱，除了游戏迷对宠物小精灵的热爱之外，还有一个重要原因就是该片围绕的是"自然"、"友情"、"冒险"和"努力"的主题，在日本是出了名的"家长可以放心让孩子观看的片子"，所以也受到大人们的欢迎呢！

TV版共分几个联盟？一共有多少集？

一共分6个联盟。每个联盟对应集数如下：石英联盟1～81+1集；橘子联盟82～117集；城都联盟118～275集；超世代1～132+1集（重新计算）；对战开拓区133～191集；钻石珍珠1～？集（重新计算），石英联盟的《电脑战士3D龙》、超世代的《小智与小遥，在丰缘的热血战斗》台湾不播出，因此大陆不计算在总集数内。截止对战开拓区总共有466集。完稿前钻石珍珠总共播出了40集。



各个联盟之间有什么联系？

各个联盟之间基本是并列的关系，每个联盟都和相应版本的游戏对应（橘子联盟除外）。通常小智喜欢用新联盟的新神奇宝贝进行冒险（而且很可能是一个地区的主角PM），所以看起来就几乎类似新的开始。

能告诉我各个联盟的大致剧情吗？

截至目前一共6个联盟：

关东冒险：口袋妖怪的动画最古老最经典的时期，故事背景基础奠定在红/绿/黄之上，让玩家在游戏中的每一刻都展现在了动画中。故事开始由一位叫小智的主角带着自己得到的口袋妖怪皮卡丘开始了冒险，之后认识了道馆首领小霞，小刚，在与邪恶组织火箭队的干扰下，收集了全部八个徽章之后挑战联盟大赛的故事。此部动画共有87集，非常值得推荐。

橘子群岛冒险：在经历了关东的冒险之后，以金银游戏主线的GS球为线索，小智与朋友们步入了南方的橘子群岛。小刚被小建代替，新的三组合开始了橘子群岛的旅程，在经过了四个道馆挑战之后，小智终于赢得了橘子群岛联盟赛的冠军。此部动画由88集开始延续到了118集。据说本作的地点为后期游戏火红叶绿的岛屿情节，称得上是比较令类的一部，比较推荐。

成都冒险：在橘子群岛的冒险之后，新的冒险，故事情节也进入了正统的金/银/水晶行列。小刚回归，全新妖怪登场，又一部经典之作。比起之前的动画，成都地区的冒险画面有了不小的进步。动画由119集发展到了276集，故事背景主要以水晶版为蓝图，游戏的动人情节又一次的展现在了观众面前，达到了口袋妖怪的高峰期。非常推荐。

芳缘冒险：在告别了GBC的时代，口袋妖怪动画也步入了GBA游戏的行列，全新的冒险旅程在红宝石蓝宝石的基础上开始了，换上新装的小智开始了芳缘地区的旅行，女主角也变成了小遥。旅行队伍突破以往的三人，变成了四个，小智，小遥，小刚，小胜。这可谓是口袋妖怪动画系列到目前为止最长的一部，从277集增加到了409集。此次冒险画面有着飞一般的进步，但过长的剧情多少让人有些厌倦。新女主角小遥更是让无数的小霞Fans眼红，两女主角的Fans战是发生在各处的。制作商也倒是会体谅人，偶尔一两集的让小霞登场，满足了不少观众的小心愿。

关东战斗边疆：在芳缘联盟之后，动画进入了绿宝石时期，小智四人来到了战斗边疆，但与游戏中不同的是，此次的冒险回到了关东地区，动画初期小霞的回归让无数Fans眼前一亮，可惜一闪而过，一两集之后小遥回归，小霞退场。本部动画在画面上没有过多的进步，与芳缘冒险大同小异。但剧情方面，却让众多玩家盼望的小智旧宠登场,战斗画面非常值得一看。动画长度更上一层楼，由409集增加到了468集……

新奥冒险：在告别了红蓝绿宝石之后,我们万年崇拜的小智主角来到了NDS的新奥地区开始了新的冒险。全新的口袋妖怪登场，女主角也换成了游戏中的小光，这位女主角让众多观众倍加爱护，有些类似小智的性格配衬一只可爱的水系主角妖怪,无疑是一个看点。第二男主角小刚依然登场，颇具争议的小遥弟弟角色已经不再出现了，想必众多观众都松了一口气。另外此部动画中小智的新劲敌出现了，据说小光也会有自己选美大赛的劲敌。画面方面比起前两部暂时没有太大进步，照珍珠/钻石游戏与目前动画所出版的进度来看，此部极有可能突破以往的集数记录达到更高的峰顶。

芳缘联盟和丰缘联盟哪个才是官方译名？

以前官方翻译成芳缘联盟（包括TV中也是如此翻译的），但后来在日方的特别要求下，改成了丰缘联盟。所以现在后者是官方译名。

为什么皮卡丘经过了那么多联盟的磨练技术还是和新联盟的神奇宝贝不分上下？

当然是为了让动画平衡决定的。试想，如果皮卡丘出手就解决所有对手，那动画还有什么看头？当然，如果你把TV中所有PM看作100级也没什么问题……

TV中有无等级概念?

TV中的等级概念比较模糊，比如妙蛙种子很早就学到了阳光烈焰。但TV中确实有等级概念的。第9集《神奇宝贝必胜指南》和第246集《假大木博士,神奇宝贝川柳对决》中都提到了等级学技能。不过总体来说，看动画还是忽略等级要素比较好。

小智的父亲究竟是谁?

身份不明的训练家，听说实力很厉害哦。透露个八卦：听说是某邪恶组织的BOSS，别信就是了。

在真新镇拿走妙蛙种子和小火龙的训练家是?

身份不明，但由于没有收集到8个徽章而没能参加石英联盟。后来状况不得而知，也许是放弃了或者改变目标了吧。

小智、小刚、小霞现在的年龄是?



非要说的话，小智估计是10～16岁。小刚目测为18～20岁，小霞目测为14～16岁。其实总觉得小霞和小智、小刚和乔伊小姐年龄差距挺大的……另外，在某集动画中武藏曾经说自己年龄是19岁，虽然咋看咋不像。

火箭队是否做到了“全勤奖”呢?

不是，因为第一集没有出现……

火箭队的台词是什么?

共分3种。

一、丰缘联盟及以前的台词：

既然你诚心诚意的发问了,我们就大发慈悲的告诉你。为了防止世界被破坏,为了守护世界的和平。贯彻爱与真实的邪恶，可爱又迷人的反派角色。武藏！小次郎！我们是穿梭在银河中的火箭队，白洞、白色的明天正等着我们。就是这样喵！

二、对战开拓区的台词：

我听到“发生什么事”的声音，来自地平线的那一边,来自大霹雳的那一边,传来呼唤我们的声音。让你久等喵！勇敢绽放的邪恶之花,坚强又甜蜜的反派角色,武藏！小次郎！我是喵喵的喵！有火箭队的地方，世界啊，宇宙喵，在等待着你哦！

三、钻石珍珠的台词：

我听到“发生什么事”的声音，以光的速度赶到了这里。风啊，大地啊，天空啊，将危险发送给全世界吧,将危机传播到全宇宙吧。不管天使或恶魔只要叫出名字来，谁都会吓得发抖的魅力声响。武藏！小次郎！我是喵喵的喵！时代的主角就是我们。我们是无敌的,火箭队！

神奇宝贝一共放映了多少部电影?

1998至今一共10部，所以叫做十周年。列表如下：

1998年：超梦的逆袭(附带短篇《皮卡丘欢乐假期》)

1999年：梦幻之神奇宝贝 洛奇亚爆诞（附带短篇《皮卡丘的探险队》

2000年：结晶塔的帝王(附带短篇《皮丘与皮卡丘》)

2001年：雪拉比穿梭时空的相遇（附带短篇《皮卡丘心跳捉迷藏》）

2002年：水都的守护神 拉帝亚斯和拉帝欧斯（附带短篇《皮卡皮卡的星空露营》）

2003年：七夜的许愿星 基拉祈（附带短篇《跳舞秘密基地》）

2004年：裂空的访问者 代欧奇希斯

2005年：梦幻与波导的勇者 路卡利欧

2006年：神奇宝贝巡逻警备队与苍海的王子 玛纳霏

2007年：迪亚路加VS珀鲁基亚VS 达库莱伊（暂译）

07年剧场版的预告篇讲了些什么呢?



第一弹：时间与空间的狭缝城市，在古老日记里记载的“预言”即将实现,被风引导，被命运引导的热气球正前往奥拉席翁，被称呼为神的两只神奇宝贝：迪亚路加和珀鲁基亚。在战斗的最后究竟有着什么？“预言”又代表了什么呢？前往未知的冒险的门即将开启！剧场版神奇宝贝钻石＆珍珠１０周年超大作品。小光：“那个是……”在双神的争斗当前,新的神奇宝贝即将现身！亚莉丝：“达库莱伊觉醒了！”今年夏天，撼动时空的最强战斗即将开始！剧场版神奇宝贝钻石珍珠第１弹——迪亚路加VS珀鲁基亚VS达库莱伊！

第二弹：根据古老的日记所记载的“预言”，众神们在时空的狭缝间碰面的时候，巨大的愤怒就会将世界

包覆。在持续旅行的小智一行人面前，出现了两只被称为神的神奇宝贝。小光：“那个是……”然后梦幻般的神奇宝贝的身影终于出现了，多尼奥：“那、那是达库莱伊！”亚莉丝：“达库莱伊觉醒了！”阿尔贝特：“哈哈哈哈！这些家伙全都是我的！”众神们的战争，将世界导向崩坏。小智：“我们来保护奥拉席翁！”能停止争战的奥拉席翁到底是什么呢？达库莱伊的目的又是什么呢？今年夏天，神奇宝贝史上最大的电影在等着你！剧场版神奇宝贝钻石珍珠第1弹——迪亚路加VS珀鲁基亚VS达库莱伊！

从04年剧场版开始取消了附带的短篇？

附带的短篇变成了ANA日本航空飞机上的限定短篇。04年为《皮卡丘夏日祭奠》；05年为《皮卡丘的鬼怪狂欢节》；06年为《皮卡丘的顽皮岛》。07年暂时未知。

除了TV版和电影，还有其他特别篇吗？



当然还有很多，由于归类起来比较复杂，统一定为特别篇范畴。其中包括著名的放送局、ANA影片、电影附带的小短片，还有鲜为人知的神奇宝贝周刊播放局、神奇宝贝星期天等。

钻石珍珠主要讲了什么故事呢？



和以前的联盟基本一样，小智、小刚和新同伴小光一起展开了挑战联盟和华丽大赛的旅程。具体内容介绍请参见口袋迷。下面列出已知的39集题目，所有译名均为暂译：

第1集：启程！从双叶镇到真砂镇！
第2集：寻找皮卡丘！202号道路！
第3集：劲敌对战！三对三！
第4集：波加曼对决蔷薇苞！小光初次战斗！
第5集：收服草苗龟！
第6集：迷路森林！与信司再度交手！
第7集：波加曼加油
第8集：神秘道馆的坏坏蛙！
第9集：和毛耳兔一起玩！？
第10集：神奇表取得不易！？
第11集：小光！华丽大赛首次登场！
第12集：华丽大赛战斗！劲敌对决！
第13集：胖胖翁加油
第14集：交给小刚吧！
第15集：黑铁道馆！标太VS信司！
第16集：头盖龙VS皮卡丘！
第17集：古代神奇宝贝大进击！
第18集：再度挑战黑铁道馆！决战肿头龙！
第19集：收服电栗鼠没问题！？
第20集：神奇宝贝猎人J！
第21集：最强的鲤鱼王与最美的笨笨鱼！
第22集：电栗鼠VS长尾怪手！华丽大赛战斗！
第23集：爆走大钢蛇！守护鼠獭的村子！
第24集：对决！小智VS皮卡丘！？
第25集：怪杰万花蔷薇与花之传说！
第26集：神奇宝贝华丽大赛！ソノオ大会！
第27集：决战！波加曼VS企鹅王子
第28集：幽灵泡泡与北风的使者
第29集：小智与小光！双人合作赛没问题！？
第30集：白岱森林！蓑衣虫进化作战！
第31集：草苗龟对草苗龟！速度对决！
第32集：琥珀城堡的女皇蜂！
第33集：很喜欢！神奇宝贝扮装大会！
第34集：叉尾浮鼬！通往最强之路！
第35集：四天王ゴヨウ与铜灵钟！
第36集：新奥时空传说！
第37集：白岱道馆！VS娜塔奈！
第38集：爆诞！单车路！
第39集：皮卡丘看家

为什么小智总喜欢弄坏新人的自行车呢？

一个比较有趣的设定。有人戏称是故意弄坏自行车好拉女主角和自己一起旅行。

美版钻石珍珠什么时候播放？一共播放了几集？



美国当地时间周一至周四19：30于卡通频道播放，7月5日播放了第20集《神奇宝贝猎人J！》。

《电脑战士3D龙》为什么不引进呢？

因为该集在首次公映时，发生了六百多名观众引发光过敏症而被送进医院的严重事故。虽然后来制作方对该集动画做了严密的修改，但为了安全起见，台湾将不引进该集。

那么什么是光过敏症？为什么在动画监督的时候没有发现呢？

由于短时间内背景颜色的快速交替，导致闪烁频率过大，视觉神经遭受强烈刺激，进而影响到大脑的

正常控制。为了造成视觉冲击震撼效果，该集动画红和蓝画面交替时间仅仅为1/12秒，这便是光过敏症的罪魁祸首。

因为负责监督的都是成人，成人视觉的感应能力和儿童有很大差别。因此通过了成人检验的频率却对儿童造成了伤害。

那么该集产生了哪些影响和后果呢？



直接导致了神奇宝贝动画的停播。之后原定于圣诞节（就是事故发生的下一周播出时间)播出的圣诞节特别篇《迷唇姐的圣诞节》被迫延期于次年圣诞节播出，因此成为了我们所不熟悉的番外篇,部分朋友反映动画中神奇宝贝突然退化就是这个原因。在事件发生后,更多动画为了不重蹈覆辙进行了严密的修改,其中不乏《多拉A梦》、《烈火之炎》等著名动画。最令人惊讶的是，由于很多人对该集动画加以观众，在观看后对神奇宝贝产生了浓厚的兴趣，导致了神奇宝贝的粉丝数量直线上升,可谓“塞翁失马，焉知祸福”。

《小智与小遥，在丰缘的热血战斗》的主要内容是？

该集动画完全是丰缘联盟的精彩回顾。

为什么凭借小霞的人气也不能保住她女主角的地位呢？



其实小霞退位的原因是因为她穿的衣服，动画中小霞年龄和小智差不多，但所穿的服装是被美国动画所禁忌的露脐装，这才是小霞退位的真正原因。同时，小霞之所以收服波克比并整天抱着它，也是为了挡住露出的部分。

《水都的守护神》中，最后亲吻小智的是卡依还是拉帝亚斯？

经过官方确认是拉帝亚斯。其实即使官方未表态，只要仔细看动画也基本能知道。动画中的卡依对小智的感情或不足以达到在小霞面前亲吻小智，只有天真无知的拉帝亚斯对小智的感激之情才足以上演如此经典的一幕。

掌门球在动画存在吗？

确实存在。丰缘联盟第75集《对决,巨大鲶鱼王与钓鱼高手》中,钓鱼高手为了收服巨大鲶鱼王而抛出了掌门球。但掌门球不但没有收服巨大鲶鱼王，反而被鲶鱼王吞了下去。这到不能说明掌门球不能100%收服神奇宝贝，因为在动画中，捕捉神奇宝贝的先决条件是宝贝球“碰”到神奇宝贝并在神奇宝贝“外面”。

一个联盟只有8个道馆吗？



不是。比如在石英联盟,小茂收集的徽章超过8个。

作为神兽的洛奇亚为什么在动画中有孩子？

既然是动画，就不能完全依照游戏理论来判断，为了精彩而违背理论是常有的事。小智的招牌就是颠覆理论嘛。

雷公在动画中出现过吗？动画中有哪只神奇宝贝没有出现过吗？



出现过，第181集《黑鲁加与波克比》中。没出现的是3D龙II，以后很可能再加一个3D龙Z哦。

火箭队到底有欠了多少债呢？

第232集《火箭队跟信使鸟》中，曾经出现过火箭队的欠债数字——竟然超过了20个0。估计凭借现实中人类的力量是不可能出现那么多0的。另外，该集中阪木老大的评价堪称经典——这的确不是可以忽略的数目。

既然如此那么火箭队花样繁多的机器人的成本资金是哪来的？

动画交代了3种方式：打工赚钱、偷窃原材料、贷款。贷款总觉得很不现实，估计火箭队首脑那里有专门的印钞机吧。另外，火箭队为了节约成本，制作的机器人往往是豆腐渣……有时候想想，小次郎假装回家生活找机会拿好支票走人不就完了嘛。

为什么乔伊小姐和君莎小姐为什么长得都一样？

遵守游戏的设定。另外有一种很不厚道的八卦说法：作者觉得画一样的人比较省力……



PFC是邪恶组织吗？他们的目的是什么？

他们不是邪恶组织，他们是为了研究世界各地的奇异现象而成立的调查组。但是他们调查的手段不够恰当，而被误认为是邪恶组织。

日本的声优有哪些？

主要有：小智（松本梨香）、皮卡丘(大谷育江)、小刚；果然翁（上田佑司）、武藏（林原惠）、小次郎（三木真一郎）、喵喵（犬山犬子）、小霞（饭冢雅弓）、小胜（山田恭子）、小遥（KAORI）、小光（丰口惠）。

那么台湾的声优都是谁呢？

主要有：汪世玮（小智、喵喵）、傅曼君(小遥)、詹雅菁（小胜、武藏）、于正升（小刚）、吴东原（小次郎）、林美秀（小霞、小瞬）。另外，他们都是路人的配音哦，有时候听着路人用主角的口吻说话真的很新奇呢。

神奇宝贝的第一张CD是什么时候发售的？一共有多少CD呢？

1997年6月28日发行了第一张CD，据不完全统计，截止06年共发售了70张CD（日版），07年已经发售了4张CD。

07年发售了哪些CD呢？

2月14日发售《翔姐专集》；7月11日发售《I will be with you》；7月18日发售《Together 2007》；7月25日发售《迪亚路加VS珀鲁基亚VS达库莱伊原声带》。

CD前的“S”、“CD”、“MS”有什么区别呢？

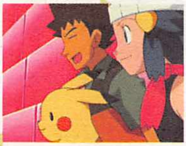
“S”表示“single”，即单曲。“MS”为大尺寸的单曲。“CD”表示专集。



国内动画VCD有几种？

大致可分为2种：授权产品和未授权产品。授权产品的包装比未授权产品大很多。一般在大型连锁音响店里出售的是授权产品，在小店里出售的是未授权产品。

未授权产品比授权产品便宜很多吧？



其实不是,算下来价钱几乎持平，所以建议购买授权产品。当然,如果你砍价能力很好的话另当别论。但未授权产品的质量实在有点不敢恭维。

各个剧场版的票房收入如何？

超梦的逆袭：日本86亿日圆；美国8000多万美圆。
洛奇亚的爆诞：日本60亿日圆；美国4000多万美圆。
结晶塔的帝王：日本49亿日圆；美国1000多万美圆。
雪拉比穿梭时空的相遇：日本39亿日圆；美国173万美圆。
水都的守护神：日本27亿日圆；美国74万美圆。
七夜的许愿星：日本45亿日圆；美国未上映。
裂空的访问者：日本41亿日圆。
梦幻与波导的勇者：日本41亿日圆。
（沧海的王子数据暂缺。）

可以看出，在超梦的逆袭引发的狂潮后，剧场收入呈现快速走低态势。水都守护神叫好不叫坐的现象令人担忧。幸好，到了超世代时剧场挽回了人气，现在处于平稳阶段。

各个剧场版的取材地点又是哪里呢？

超梦的逆袭：无
洛奇亚爆诞：无
结晶塔的帝王：无
雪拉比穿梭时空的相遇：无
水都的守护神：意大利水都威尼斯。
七夜的许愿星：中国湖南省武陵源。
裂空的访问者：加拿大首都多伦多。
梦幻与波导的勇者：德国天鹅堡。
苍海的王子：罗马神殿。
迪亚路加VS珀鲁基亚VS 达库莱伊：西班牙的安达鲁奇地区和巴塞罗那。



各个剧场版的主题曲是什么？

超梦的逆袭：与风一起、目标是神奇宝贝大师
洛奇亚爆诞：toi et moi、劲敌
结晶塔的帝王：彩虹诞生的一天、OK
雪拉比穿梭时空的相遇：希望明天是个好天气、目标是神奇宝贝大师
水都的守护神：不再孤单一人、目标是神奇宝贝大师
七夜的许愿星：小小的我
裂空的访问者：LOVELY～梦想LOVELY BOY
梦幻与波导的勇者：开始之歌
苍海的王子：该守护的东西

听说《超梦的逆袭》有前传和后续？

是的。前传《超梦的诞生》、后续《超梦重现，风云再起》。超梦的诞生以简短的故事讲述了成长中的超梦和博士女儿琥珀一起生活的故事；超梦重现讲述了在成都地区旅行的小智等人经过皮瓦滋山脉时遇到了超梦，和超梦一起勇斗火箭队的故事。

《超梦的诞生》是美版的吧，那么有日版吗？

有的，虽然很不常见。在日本新版剧场版DVD中加入了《超梦的诞生》。



《超梦的逆袭》表达的怎么样的世界观？

这个问题利用动画里的剧场版介绍来回答最合适了：友情、勇气、冒险，有激烈的战斗，有泪水，以及描写生命的宝贵。特别是生命的宝贵，从克隆出来的超梦对生命的迷惑到本尊和分身的生命比拼，无不引人深思。本作也成为所有剧场版中思想最深刻的一部。

《洛奇亚的爆诞》中，河马王为什么能说话？

洛奇亚的爆诞附带的短篇之一是以河马王为主角的《河马王的一天》，因此影片选用了河马王来当征兆的解说员。至于为什么能说话，这只能算是仁者见仁的问题了。制作方曾经说过，神奇宝贝还是可以说话的（具体见历史部分）。因此，河马王大概是自然对人类警告的象征吧。八卦：有人推测河马王是小智爸爸假扮的，为了让孩子当上拯救世界的英雄。

漩涡列岛的洛奇亚和橘子群岛的洛奇亚是不是同一只？

一般认为并不是。继续赠送八卦：漩涡列岛的那只是橘子群岛那只的配偶，于是有了小孩……

《结晶塔帝王》中的炎帝是虚幻的还是真实的？

炎帝是未知图腾根据小美的潜在意识创造出来的，因此多认为是虚幻的。

未知图腾拥有怎么样的特殊能力？

未知图腾能进入人的潜在意识中，把梦想转化为现实。但这个现实仅仅存在于未知图腾的世界中，结晶就是两个世界的分界。动画中，未知图腾感受到了小美的孤独，并把它实体化，创造出了结晶世界。

面具男黑暗宝贝球和超梦和黑暗宝贝球一样吗？黑暗宝贝球为什么能捕捉它人已经捕捉的神奇宝贝？

不一样，超梦的球明显不是火箭队开发的。个人理解是，黑暗宝贝球并没有真正意义上"捕捉"神奇宝贝。而是其产生了类似超音波的电波，使神奇宝贝混乱引起的。类似的还有动画第197集《大嘴蝠对抗假面具女王武藏，遗迹之战》。

小羽真的是大木博士？

是的。影片最后的照片可以验证。

基拉祈真的有满足人们愿望的能力吗？

从影片中来看，基拉祈并不能真正满足人类的愿望。作者想要通过此告诉人们：不要想着不劳而获，要像小遥那样，"我的心愿将来我自己会去达成的"。

影片中的怪物真的是固拉多？

不是，只是注入了固拉多细胞的类生物。



封引路卡利欧的晶体和超古代宝贝球有关联吗？

很有可能是超古代特殊晶体（见动画第73集《激烈冲突超古代神奇宝贝》）的进化物质。

影片最后亚伦和路卡利欧出现的地方是哪里呢？

《七夜许愿星》中，基拉祈沉睡的法恩斯，画面中出现的巴特勒和黛安足以说明。

《梦幻与波导的勇者》中的三神柱和对战金字塔的三神柱是同三只吗？

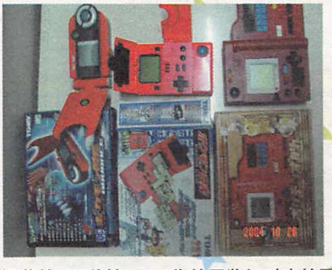
一般认为不是。这些基本是为了动画本身而设定的，并没有过多的讲究联系，所以很多时候都出现了神兽重复。

《迪亚路加VS帕鲁基亚VS达库莱伊》的主题歌是？



主题歌已经决定是由英国著名女高音歌手莎拉·布莱曼（Sarah Brightman）演唱的「Be With You ~いつもそばに~」（「Be With You ~一直在你身旁~」）

能否介绍一下和口袋影视最相关的口袋妖怪周边产品？



这类周边要属最实用的，便是和tv版宠物小精灵同步推出的1-4代的图鉴机了！1代的图鉴机对应的是口袋妖怪黄的151种精灵，2代的图鉴机对应的图鉴是金银版的251种，3代的图鉴机可以查询宝石版200种的图鉴，4代的图鉴机则是386的全国版本！该周边机器在国内买不到，笔者花了几年的时间才收集完整，因为发行年代的不同，它们各有不同的特点。此外，由于成本的限制，1～4代的图鉴机的画面都是黑白的,而并非象TV中的彩色画面。

口袋妖怪漫画和口袋影视有什么关系吗？



关系可谓是“千丝万缕”。口袋漫画其实就是根据口袋影视的内容来绘图的，无论是彩色版还是黑白的特别篇，都和TV的剧情相关。建议大家还是买彩色版，它比较忠实于原著，绘画和文字比较正规，图案也相对清晰，只是价格高了些……黑白的口袋漫画通常是一些特别篇，剧情是根据影视版改编而来的，看上去比较杂乱，不过种类比较多。此外,国内翻译的漫画大部分是红绿版的，金银版的漫画只发行了一小部分。

目前市面有多少种口袋漫画？

比较有名气的有《神奇宝贝特别篇》、《神奇宝贝》(本刊译作《神奇宝贝皮皮传》)、《黄金少年》、《神奇宝贝大搜捕》、《神奇宝贝TV版》和《小智与皮卡丘》6种。当然,这仅仅是中国市场上常见的。

这些漫画分别讲了什么样的故事？

《特别篇》以各个版本游戏里的男女主角为主角,分各个联盟展开是不同而又有联系的故事。主要有红绿蓝黄的火箭队故事、原创的四天王故事、金银水晶的假面人故事、红蓝宝石的超古代神奇宝贝故事、火红叶绿的新火箭队故事、绿宝石的对战开拓区故事和钻石珍珠的故事；《皮皮传》讲述了主角雷特和一只号称笨蛋皮皮的搞笑冒险故事；《黄金少年》以金银时代为背景展开了故事；《大搜捕》以原创主角和皮卡丘为主角展开了冒险；《小智与皮卡丘》的故事按照TV的线索改编。《TV版》不用多说了吧。

《小智与皮卡丘》和《TV版》一样吗？

《不一样。虽然《小智与皮卡丘》是按照TV的线索写的，但也经过了比较多的改编。另外，《小智与皮卡丘》并不是从头开始的。

这些漫画一共有多少卷？

完稿时，《特别篇》一共发售了26卷（日本，下同）；《皮皮传》一共发售了19卷；《大搜捕》一共发售了5卷；《黄金少年》一共发售了3卷；《小智与皮卡丘》一共发售了13卷。

中国官方《特别篇》是哪个出版社的？
《特别篇》是不是只有吉林美术出版社出版一个版本呢？

大陆是吉林美术出版社。另外，其他4种漫画（不包括TV漫画）都是吉美出版的。
不是，除了大多数人喜爱的最早由轻工出版的《特别篇》外，香港和台湾分别有它们各自的版本，不过大陆一般是买不到的。

轻工一共出版了多少《特别篇》？

1～7卷。八卦新闻：吉美出版的1～7卷很不厚道的完全利用轻工的翻译，除了把“宠物小精灵”改成了“神奇宝贝”，在漫画中还有一处吉美遗漏的地方依旧如此。这也可以当证据吧。

日本《特别篇》和《皮皮传》已经出到哪了？
吉美出版了多少卷《特别篇》和《皮皮传》呢？

日本的出到《特别篇26》和《皮皮传DP1》，吉美的是《特别篇22》和《皮皮传RS4》。



吉美的效率太低了啊，香港和台湾是不是能和日本同步？

比起香港仅仅发售到《特别篇17》、台湾《特别篇18》的效率相比，吉美已经是非常值得称赞的了。

《皮皮传》的作者是穴久保幸吗？

是穴久保幸作。最后那个字以前被误认为是创作的意思，其实是作者的名字。

真斗为什么不作《特别篇》的画师呢？

详细原因没有对外公开,据说是患了手疾。真斗画的漫画后期觉得有些缺乏细节感可能就是这个原因。

《特别篇》是最早的官方漫画吗？
它们分别是什么时候推出单行本的呢？

不是，最早的官方漫画是《皮皮传》。连载的第一集《皮皮传》标题是《不可思议的神奇宝贝皮皮》，后改为《神奇宝贝》。
《皮皮传1》：1996年11月28日；《特别篇1》：1997年8月8日。

特别篇中的歌曲《乘龙少年》存在吗？

官方没有发售该歌曲的CD，应该是同人。

日本第一本神奇宝贝杂志是什么？

1996年3月25日发售的《神奇宝贝图鉴》。

《特别篇》中，假面人事件中指出，收服雪拉比只能用GS球，那么路比是如何收服雪拉比的呢？《特别篇》中存在盔甲超梦吗？

路比说过，雪拉比是自愿留在路比身边的，要走它随时可以走——个人推测。
存在。超梦为了迎战夙敌代欧奇希斯，装备了盔甲变成盔甲超梦。具体剧情值得期待。

米可利和娜琪存在什么纠纷？



大概是作为恋人特有的纠纷吧，个人觉得漫画应该交代得更清楚点。

《皮皮传》中，为什么神奇宝贝可以自由退化？

在以恶搞为主的《皮皮传》中，已经没有什么是不可能的了：小火龙直接进化成喷火龙、除了皮卡丘外任何神奇宝贝可以说话（这算照顾皮卡丘吗？）、水箭龟学会飞天技能……

《特别篇》中，小蓝换了身衣服就变成了火叶的女主角，这是不是很不可思议？

在火红叶绿女主角的人设时，作者参考了小蓝的形象。

《皮皮传》中有小蓝和小黄吗？

有，不过都是男生……另外，RS篇中火叶女主角也登场，不过被翻译成“小翠”。

《特别篇》中，水晶图鉴显示是250只，并没有达到251只啊？

水晶确实看到了雪拉比，所以推测是错误。

她是如何收服早期的神兽的？

不需要收服，只需要发现。水晶和前辈通过数据沟通得到了数据。

日本《特别篇》是在什么杂志连载的？中国有杂志连载吗？

在《小学生》（汗）杂志上。中国也有，就是《龙漫》。

第十部分
模拟联机/修改金手指

收录129个问题

珍珠钻石在开机读档画面里不是只有3项吗，为什么见有人是4项的？不是联动的那个哦。



那个是“神秘礼物”（ふしぎなおくりもの），开启神秘礼物到电视台大楼里2楼监制NPC，在第一问（感想）写上“みんな”“ハッピ–”，在第二问（意见）处输入“Wi–Fi”“つうしん”就可以开启神秘礼物。

有连机的模拟器吗？是NO$GBA吗？它可以连机但不能存档（一存档就提示不能并检查，之后复位），所以不能对战和交换．有能存档的吗？

是的，的确只有No$GBA，而且它的功能十分有限，只能在同一版本之间联机，也就是说只能宝石版、火叶版之间自己连，而相互间无法通讯，希望其下一版本能够得到改进。

关于连机，我下载了一个VBA1.73，请问如何一次开2个游戏（我开了第一个再开第二个就没记录了）？



打开第二个后要用导入记录的功能才可以。

日文版、英文版、中文版之间可以通讯吗？

日文版、英文版及其相互之间都可以，中文版无论是和中文版还是和日文、英文版都不能顺利地通讯交换或者通讯对战，因为翻译存在的bug会导致中途死机无法继续进行。

弹珠台能联机通讯吗？

这个问题似乎被大家忽略了，答案是“可以”!通讯办法是：连接两台GBA后，进入各自的图鉴，按start键出现菜单，按A键开始通讯。通讯的作用是交换图鉴！具体而言，就是将抓到的怪兽图鉴变为对方遇到（灰色显示）的图鉴！例如：



卡带1抓到001、003，遇到004； 卡带2抓到001、002；则通讯后，卡带1显示抓到001、003，遇到002、004；卡带2显示抓到001、002，遇到003。不过，图鉴数量不会改变！

绿宝石可不可以与红宝石、蓝宝石火红和叶绿联机？

可以联机，不过与火叶联机时需要一定条件：绿宝石通关并升级386图鉴，火叶通关并完成寻找宝石任务。

我有两个绿宝石版，一个简称A，另外一个简称B，A和B都是正版，一样都是美版，我在A中用金手指调出的梦幻船票可不可以透过联机把梦幻船票传送给我的B啊，我想要B拿到梦幻传票而不想在B中用金手指（因为有很多很多重要的资料，而且已经玩了280个小时，所以不想失去资料），而A才刚刚开始游戏，请问梦幻船票可以传送吗？



因为梦幻船票是特殊道具，特殊道具是无法装备在精灵身上的，所以不能传送。不过别灰心，有一个强制性修改的好方法！还记得以前口袋迷介绍过的修改器吗？该修改器可以将梦幻船票修改作为精灵的携带物品，然后联机交换精灵，把装备物品卸下，就可以得到梦幻船票了！

我在绿宝石上用金手指调了几只386号迪奥西斯，然后打算联机传送给我的另外一个绿宝石，可是就是传不了（都是美版游戏，正版的），每次系统都说它是神奇宠物，因此不能传送，我自己又调了梦梦，然后传送给我另外一个绿宝石，其结果一样，究竟为什么呢？

这和绿宝石游戏的设定有关，“特级神兽”梦幻、迪奥西斯、雪拉比都不能联机传送，一级神兽如陆基亚、凤凰、超梦与吉拉齐等等就可以传送。虽说这样设定是为了保持游戏的平衡，不过个人觉得更应该是老任想卖梦幻船票等周边赚钱才对。

中文卡带可以和日文连机吗？

任何版本都可以进行连动，但是交换过去后的的口袋妖怪名字都会变的怪异，英文版的PM在日文里会变成几个大写字母，日文版的PM在英文版中保持原日文名。日文版的PM到中文会变成很怪异的名字，如我和一玩中文版的朋友通信后，我的赫拉克罗斯名字成了“色迷王兽东”……此外，翻译不完善，存在bug的卡带经常在连动时死机（但一般不会丢失进度）。

我还是有点糊涂，能否总结一下到底什么版本之间才能联机？

关于联机的问题经常遇到，这里作一个总结：

1、GBC和GBA版任何情况下都无法联机（本来就没

这个功能）；
2、GBA的口袋妖怪红/蓝宝石、火红/叶绿、绿宝石自身和彼此之间都可以相互联机。不过需注意如果是同一种游戏联机，在游戏一开始就可以进行，如果不同游戏，则需要满足通关等条件后才可以联机（例如火叶和宝石版之间的联机需要通关并完成修复机器的事件）；
3、GB的口袋红/绿/蓝/黄和GBC的金/银/水晶自身和彼此间也可以联机，GB与GBC联机需要通过黄金市后才能进行；
4、英文版、日文版和中文版之间理论上可以联机，但部分中文版卡带因为翻译时不完善造成联机中途会死机；
5、GBA弹珠台、GBA宝石版可以和NGC联机，弹珠台联机后可以实现震动功能，宝石版可以和口袋妖怪竞技场、口袋妖怪盒子交换宠物；
6、NDS口袋妖怪冲刺可以和GBA版口袋联机（方法是同时插在NDS主机上），联机后可以将GBA版携带精灵的形状送到nds版作为赛道。

GB能否用模拟器通讯？

GB版的口袋妖怪可以通过TGB这个模拟器进行通讯。

如何用TGB模拟器联机通讯？

使用TBG（1.7版）的步骤为：1.首先运行TGB，载入游戏。2.点击“文件”—“slot2”读取，再载入一个游戏。3.点击“选项”，设置手柄和键盘，调好位置1和位置2的设置，因为它们分别控制着两个窗口。4.两个游戏中的主角分别进入PC的2楼和通讯的服务台上的人说话，最好两个主角同时说。5.两个服务员将会带你们到一个屋子里，之后就可以传送口袋妖怪了。须注意的是，在使用TGB1.7版通讯时，是打开两个端口，不是打开两个TGB。

GBA模拟器可以通讯联机吗，要什么版本？

可以的，用vbalink 1.72 以上版本就可以实现通讯对战或者交换。

能否介绍一下通讯应注意的事项？

首先说明一下PC二楼两个通讯台面各自的功能：左右两边的台面都可以用来交换精灵和对战，差别在于左边需要使用Z卡附赠的红外通讯装置，右边只要用普通的GBA联机线就可以了。当然任天堂不会那么



傻，白白看着D版猖行，使用红外通讯装置除了对战和换宠外，还能进入大厅进行交谈。

其次，菜单说明。第一项是交换宠物，限制是不能携带神秘果实（No.43）等特殊道具，在通关前亦不能带金银版的精灵（151以后的），以及诸如梦幻之类的圣兽；第二项是通讯对战，支持两个人的2VS2或者4VS4的对战；第三项是多人对战模式，最多支持5人同时联机！

第三，使用红外通讯装置的注意事项。1、进入第二个房间事实上并不需要和别人联机！只要在主机上插上红外线装置，和小姐对话就可以直接进入房间，当然，这样一来里面除了你独自一个人外，其他玩家一个也没有了……2、进入后和里面的一位小姐说话，就可以选择换宠或者与其他玩家交谈（可以切换日文/英文/数字输入法）。

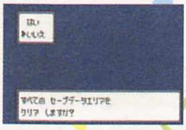
如何通讯对战，对战有几种模式？



通讯对战在PC中心二楼的第一个柜台上，共有3种模式，一是1VS1的对战，需要两台GBA联机，每人每次出一只精灵；二是2VS2的对战，同样需要2台GBA，每人每次有2只精灵同时上场；三是4VS4，可以4个人分别用4台GBA联机，每次出场4只精灵。

如何消除卡带的存档？

在开始画面出现时同时按下：↑（上方向键）+select+B，会出现是否清除存档的画面，选择“是”即可清除存档。这个功能看起来似乎没什么用途，不



过它可以用来测试D版卡带的记忆功能。当你在购买或者测试D版卡时，你不妨先进入游戏并存一个档，然后关机重启，按上面的方法清除存档，如果发现刚才的记录没被清除，那么很可惜这是一盘有存档问题的卡；如果清除成功……那么，恭喜了！

为何火红/叶绿之间能够通讯交换，但与宝石版交换时，会提示不能进行？

与口袋妖怪宝石版或者NGC《口袋妖怪竞技场》交换精灵是要有条件的，即必须在游戏通关后，完成恢复电力的事件后才能进行。游戏这样设定大概是为了让玩家不至于一开始就得到宝石版的强力精灵，从而降低了游戏的整体难度吧。

如何通讯交换精灵，通讯交换有什么限制吗？



通讯交换在第二个柜台进行联机，按确定之前要接好GBA的连线（最好不要带电拔插）。交换的精灵基本上没什么限制，但是不能携带个别特殊的道具，例如No.43号神秘果实。此外，通过进化得到的精灵其升级的速度是原精灵的1.5倍，因此有条件通讯的朋友还是非常值得一试的！

第三个柜台的作用是什么，为什么我交换后好像没什么变化？

这个柜台是GBA版新增的，用来交换秘密基地和神秘老爷爷。首先是秘密基地，玩家可以和朋友交换



彼此的秘密基地，而且交换后，玩家还可以再建立一个新的秘密基地，这也是得到2个秘密基地的唯一办法！此外，在朋友的秘密基地中会出现一名未知的对手和你挑战，不过他带的精灵只有5级左右，放心地PK他吧。其次是交换神秘老爷爷，这位老爷爷位于银叶市PC中心，其功能（老爷爷会教你流行语、和你交换家具等）取决于玩家ID号的末尾数，通过通讯交换可以得到单机得不到的其他功能。

如何实现模拟器的实时模拟功能？



使用VBA1.6以上版本，打开“选项——模拟设置——真实时钟”即可，使用这个功能可以让模拟器关闭后时钟仍会走动！

如何解决模拟器无法存档的问题？

本次红绿ROM最让玩家头痛的问题就是无法正常存档（非模拟器的即时存档），这样通关后就无法选



择继续游戏。解决这个问题的办法，就是要使用BIOS补丁，并要在模拟器上作相应的设置。

首先，模拟器的记忆模式应该设置为FLASH128K，在“选项”—“模拟器”—“记录方式”下设置打勾就行。

其次，要使用BIOS文件，到网上下载后解压到你的硬盘上，先选择BIOS文件所处的位置，然后在“使用BIOS文件”前面打勾即可进行游戏。

如何解决现在市面上卖的绿宝石中文版Rom通关乘船时死机及时钟不会走的问题？



首先使用VBA打开中文版ROM，关闭实时时钟选项后以游戏内置的记忆选项将记录保存到电池文件；

然后运行日文补丁版绿宝石ROM导入刚才的电池文件并读取；



上船使流程正常后保存记录，勾上实时时钟选项并换回中文ROM读取日文补丁版电池文件即可，这样两个问题都解决了。如果你使用中文版卡带，则可以利用记忆棒通过电脑来实现上述的做法。

我的绿宝石（D卡）为何打败四天王后，记录消失，玩了两遍都如此，无法去战斗国界。

目前市面上的D卡多数都是在通关后无法正常记录的，这是D商的制造技术问题了，使用记忆棒也无法弥补。解决的方法就是：1、购买正版；2、等待下一版本的D版；3、玩打过补丁的rom。

绿宝石中文版通关后一上船就死机，模拟器如何解决？

如果你是用模拟器玩的话，有一个更加简便道办法，就是在上船前使用这个场景切换金手指：02031F84:2a19。然后你会发现自己处在船上的一间屋子里，删掉金手指，出门，神秘人会出现说话，但你看不见他，接着睡觉就OK了。

可以用市面上发售的烧录器将口袋妖怪rom刻录在卡带上玩吗？



当然可以，而且非常实用！因为现有最热门的《口袋妖怪完美386中文版》和《弹珠台中文版》等都不曾在D版卡上出现过，想玩掌机的朋友只能用烧录的办法，另外由于存档也是可以随时更新的，所以可以通过烧录的方式得到强力的精灵和道具！

如何解决EZ－Flash无法烧录存档的问题？

EZ是目前用的最多的烧录卡，但由于存档格式的不兼容，经常会出现存档无法更新的现象，解决的办法有以下几种：1、把金手指调好后sav一下，最好关了vba再开，读sav，再用pm飞到一个别的城市去，随便在草地里打一仗，再sav就行了，这样就能更新

了。2、口袋宝石是1024k的记录，在电脑上就是128k，最新的ez-cilent2.00a并没有解决口袋记录的问题，甚至还不如1.08a版，所以我们要选用1.08a，1.08a默认的口袋记录大小是1024k，但是这样的话就只能备份不能更新，因为1.8a是不支持大于521k的更新的，不过我们还是可以把记录大小调整到512k，这样就可以备份也可以更新了，但是要记住，口袋是1024k的存档，ez还是要用到1024k来记录口袋的，这样的结果就是如果你把口袋放在第一个的话，记录选512k，如果下面还有游戏，并且用到记录的话，会自动覆盖掉口袋的记录，解决方法是，要把口袋放在最后一个烧，并且要给口袋留1024k的存档位置，最后选512k记录，这样即不会丢记录，也不会覆盖记录，并且也能备份和更新了。最后一点，在vba上玩口袋的话，记录要选64k的，这样才能更新到ez上。128k是不能更新到ez的。3、这个办法麻烦了点，不过实用。先把“选项-模拟器-储存类型-flash128k-文件-导出-电池文件-保存类型”改为flash save，把这个文件的后缀名改成sav，用模拟器读取，保存一下，就可以更新进ez了！4、其实这个主要是模似器的flashrom大小设得不对，开始用的时候和1.08a版一样，无法和模似器的记录通用，后来发现日版的口袋的记录方式为flash rom 128 kb的，于是把口袋妖怪的记录设定为flash rom 1024 k-bit，导出到pc的记录文件应该为128kb，导入vba正常读取，接下来是关键：用vba手动选记录文件为flash rom 128 kb，选“导出电池存档”窗口下面的“导出flash 存档”，一定要选这个，其导出的.dat 的记录文件为128kb的，改这个.dat文件的后缀为.sav再导入ez-flash，哈哈，ok了！5、先烧一个口袋，再紧接着烧一个不用记忆区的游戏(推荐用图片)然后把口袋和下面哪个游戏的记忆区都设为512k，大功告成。

卡带支持实时时钟吗？

实时时钟即关机后时钟还能继续走动，使游戏时间和现实世界中的时间保持一致，它需要双记忆系统的支持，因此除了正版卡带外，D版卡和烧录卡都不支持实时时钟。

为什么我的存档无法烧录到卡带？

解决这个问题首先要了解vba存档的格式。Vba模拟器存档一共分为2种格式，一是游戏本身的存档，其保存进度的方法是直接用游戏自身的存档功能，存档效果和用掌机存档是一样的，存档文件为XXX.sav（XXX为ROM的文件名），.sav的存档可以直接烧录到卡带中更新原来的进度，读取的方法则是重新启动后进入游戏，直接按游戏菜单中的“读取进度”；另外一种则是应用了模拟器的实时存档功能，即依次点vba菜单的“文件”—“保存”，然后可以任意选择一个文件名，保存为*.SGM的文件格式，这种存档不受游戏进度的影响，可以随时随地保存，这也是用模拟器玩GBA游戏的最大优势所在，但需注意*.SGM只能用vba读取，无法直接烧录到卡带，许多朋友在烧录时走弯路大多是这个原因。

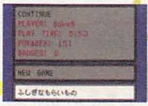
我没有NGC的《口袋妖怪竞技场》，如何才能修复宝石版不能种树的bug？



首先说明一下，口袋妖怪宝石版树木不能生长的bug要在游戏时间满1年后才会发生，如果你的卡带（Z版，D版就不用考虑的了，因为根本就不能种树）存在这个问题，那么即便没有NGC，也可以利用火红/叶绿版来修复这个bug。具体方法为：打开火红或叶绿游戏到开始画面的状态，同时按下select键和B键，GBA上就会显示一个确认画面，按A键，系统就会提示你开始联线，将装有宝石版卡带的GBA用通讯线连接，火叶版为通讯1端，宝石版为2端，打开宝石版游戏，当出现“GAME BOY”的字样时，同时按下START键和select键，就可以开始修复了。

如何开启e卡与火叶的联机功能菜单？

到任意一个城市的商店，调查桌面的纸条，按A键进入输入状态，按select查找第一个日文字母，然后输入以下四行：



ともだち　いっぱい
ふしぎ　つうしん

（使用索引后在第16、11、6、2行可以找到上述4句），输入完成后选择第3项保存，营业员头上出现“！”，保存游戏，并重新开始，菜单多了一项，这个就是用来连接e—card的菜单！

103号路上的洞穴有什么秘密？



这个洞穴和火红/叶绿版的无名洞穴很相似，平常进入后除了普通的超音蝠外似乎什么也没有，但一旦使用了刷卡器，就会出现e卡上相应的精灵。

火红的变化洞穴要到什么时候才能捕捉除了超音蝠以外的PM？不用金手指怎样捕捉凤王与洛奇亚还有第386号的PM？据说要让大黄鱼美丽度达到100%再升一级就能进化为美蛇兽，我这样做了可是为什么还不进化？金银版中的三个主要PM在宝石版中怎样取得？海刺龙的进化道具龙之鳞要在什么地方得到？

你指的那个变化洞穴，是需要用任天堂的一款周边E－card，刷不同的卡后就可以遇见不同的pm；不用金手指想在火红叶绿中获得是很难的，要在今年7月左右去日本看口袋电影—划破裂空的访问者，带着正版的GBA卡带和GBA/SP机子，工作人员会给你输入一些数据，你就会得到船票，就可以去抓NO。386的岛了；大黄鱼的亲密度满了为70，你是否达到？金银版中的3主角在红/蓝宝石没有取得方法，在绿宝石则要完成宝石图鉴，去找博士要，就可以在金银3主角中选择1只；龙之鳞在宝石版中可以在小海马和海刺龙身上有5%的几率，火红叶绿在它们身上就没有了，火红叶绿在6岛拿。

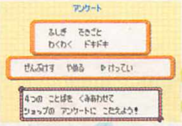
6号岛屿的洞穴有什么秘密？

位于岛6全是死角的洞穴，看上去似乎是一个没有尽头的洞穴，却隐藏着重大的抓宠秘密，原来又是任天堂的把戏！这个洞共有8个洞穴、要配合不同E－card（刷卡器）才可以进入到不同洞穴。Ecard1洞穴有No.179小绵羊、Ecard2洞穴有No.204松果兽、Ecard3洞 穴有No.228暗犬、Ecard4洞穴有No.216小熊、Ecard5洞穴有No.190强尾兽、Ecard6洞穴有No.213壶壶龟、Ecard7洞穴有No.234小尾鹿、Ecard8洞穴有No.235画画狗，全是单凭GBA卡抓不到的精灵。



如何给绿宝石的卡加上链接E－card的选项？

和火叶类似，要在绿宝石版的卡带上用E-ARD是要激发一个“ふしぎなできごと”事件，首先随便进入某一城市的商店，看到桌面上摆放的类似记事本的东西，按下A键，在弹出的画面处选择输入「ふしぎ」「できごと」「わくわく」「ドキドキ」，确定提交之后售货员头上出现“！”号，然后存档重启，开始画面便多出了个选项，这就是插入E–CARD时要用的选项（当然只有正版才能用，盗版卡带或ROM只能算是多了一个装饰而已）。此外，红蓝宝石输入方式和绿宝石相同，不过多了个条件，就是要先收集五个徽章，到第二个城市pc中心内和电脑旁边的一个人对话才会出现选项，然后才能输入。



如何进行联机磨粉？

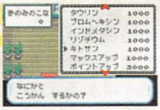
1、首先，你要在日比市左上的小屋获得粉末瓶。
2、到PC中心的2楼和最右边柜台的小姐说话，注意必须有两台GBA(或GBAsp)，且都安装了红外通讯装置，这样对话后可以出现新的选项，即第3项さのみのとた。
3、磨粉支持多人联机，至少要有2人参加才可以。必须设置一台主机为主平台，即选择分项中的第一个选项，进入后出现“1. 2. 3.....”并处在等待状态；打开另一台主机进入通讯，选择第二分项（多人参加的其他主机也是选这项），出现“主角的名字和ID号的选项”，按A键进行连接，联机成功后出现提示，按下START键，屏幕右上角出现红外连接的图标，这时便能进入开始磨粉了！
4、磨粉的规则就是随便放入树果，每次一人一个，开始后通过配合把转速提升，从而磨出更多的粉末，当然，如果你不够熟悉的话，就拼命按A键，限制时间内按得越多次得到的粉末数量也就越多了。
5、累积一定数量的粉末后可以在日比市找老头换道具，具体为：
50：力量粉：ちからのこな
80：力量根：ちからのねっこ
50：万能粉：ばんのうごな
300：复活草：ふっかつそう
1000：X攻：タウリン
1000：X防：ブロムヘキシン
1000：X行：インドメタシン
1000：X望：リゾチウム
1000：X速：キトサン
1000：最大上升：マックスアップ
3000：值最大：ポイントマックス

联盟房间有什么用？



首先你要有Z版的火红叶绿，附赠的红外通讯装置联机，然后就能进入“联盟房间”，之后无线通信机器就开始寻找在附近的火红/叶绿的玩家，房子的周围就好像有玩家在一样，显示在GBA的画面中。在联盟房间你还可以跟你的朋友一起玩一些迷你的小游戏，比如跳绳，嘟嘟利吃果子，这些游戏只能在联盟房间中玩，游戏人数为2—5人，规则比较简单。

粉末瓶有什么作用？



可以收集树果磨成的粉末和华蓝市的老人交换道具，最多可以换到珍贵的PP上升剂。可惜粉末的收集是需要通讯联机的，模拟器暂时没有办法得到。

那么迷你游戏又是怎么玩呢？

迷你游戏有2种，到2岛右下方的小屋和老头对话后选第一项是玩“跳绳”，第二项是“嘟嘟利吃水果”，下面我们将分别介绍，大家需要注意的就是要玩迷你游戏一定要有红外线通讯装置，才能出现选项，而连机的方法和磨粉的联机方法一模一样。

1、跳绳：要求参加精灵的身高要小于70（汗，难道说个子高不适合玩跳绳？），参加跳绳比赛的精灵就是你选择的精灵。开始比赛后看准绳子摆动的方向按A键跳跃即可，一般看到有星星出现时立刻按键就可以顺利跳过。

2、嘟嘟利吃水果：要求有3人以上通讯，且队伍中要有No.085嘟嘟利，比赛时按方向键左右移动接住上方下落的水果就可以了。

注意，和一般的游戏竞技不同，口袋妖怪的迷你游戏似乎更注重配合而不是单纯的竞争，当参加游戏的玩家有1人失败了，其他的玩家也会停止游戏。因此，配合默契才是得高分的关键！

绿宝石英文版如何填写商店里的调查问卷？

方法是：进入任何一家商店，在售货员的旁边有一份调查问卷。在问卷面前点A，售货员会问你是不是要填写，回答YES，然后按照从左到右，从上到下的顺序依此填入：LINK TOGETHER WITH ALL（单词选择方法参考绿宝石打败记者后回答记者提问所选择的单词）。



填写完后点OK，这时售货员会有反应（头上出现一个感叹号），会对你说一句话，意思大概是：“你怎么知道这些单词的？”和售货员说完话以后，保存游戏，然后重新进入游戏，在NEW GAME 下面就会出现MYSTERY GIFT（神秘礼物）这个新选框。

这是老任05年7月14-17号在美国SAN DIEGO CONVENTION CENTER的展示会送的礼物，有了那个新选框，工作人员会把mystery ticket（神秘入场券）通过wireless adapter（无线传输器）传进卡里。这张mystery ticket能让火叶通过正常途径抓LUGIA（路基亚），绿宝石抓LUGIA和HO-OH（凤凰）。

为什么在机关屋的左边道路上会多出一个山洞来，里面只能捉到几个超音蝠，有什么特殊剧情吗？

只要游戏通关一次后，位于此号道路上就会多出一个山洞来，在这里可以使用任天堂GBA周边E—Card Reader得到游戏中未出现的特殊精灵。

红绿黄版、金银水晶版及宝石火叶版的通讯交换情况如何？

通讯交换精灵是口袋妖怪游戏的一大乐趣所在，只有通过通讯交换,才有可能得到全部种类的精灵。相同版本之间的交换问题不大，在第一个PC中心便能够实现，而不同版本间的交换需要一定的条件，整体而言，1、高版本出现的精灵无法带入低版本，例如携带金银版的精灵去和黄版交换，则会提示无法联机；2、GB（GBC）和GBA版本之间无法进行通讯，导致宝石版无法得到旧版的精灵，幸而火红、叶绿版的发行弥补了这一不足；3、金银水晶版要和红绿黄版交换必须在第4个城市的PC中心遇到正辉后才能进行，而且必须是在第三个通讯柜台进行，否则虽能联机，但会自动退出；4、火红叶绿版要和宝石版交换，则要在通关以后，完成寻找红、蓝宝石的事件方能进行；5、神兽和精灵携带物品也受到版本不同的限制，43号果实为禁止携带品。

绿宝石可以和红/蓝宝石及火红/叶绿版交换吗，有什么条件？



可以交换，红/蓝宝石在游戏一开始就可以和绿宝石交换精灵，而火红/叶绿则必须在通关并完成修复机器的事件后才能交换。此外，绿宝石在通关之前不能交换No.202及以后的精灵（方圆图鉴顺序，奇怪的是No.201是可以的），而且精灵身上不能携带例如神秘果之类的特殊道具。

绿宝石如何设置才能正确保存游戏？

模拟器需要作如下设置：选择"选项"—"模拟设置"—“保存类型”中的“自动选择”和“128k闪存”，这样才能正确保存游戏。另外早期放出的ROM需要打ips补丁。

如何解决通关后读不到档无法继续游戏的问题？

这个问题许多朋友都会遇到，这是由于rom本身不完善造成的，有个解决的办法：在打联盟冠军前先用模拟器的存盘功能保存一个即时存档（*.sgm），然后用游戏自身的存档功能保存一个进度（rom名.sav），通关后一般都能继续游戏，万一进度消失，就读取sgm格式的即时存档，先别急着保存，进入GBA模拟器所在的文件夹，把SAV文件彻底删除，然后再进游戏存档。存档结束之后，按CLAT+R自动游戏重启，再去打联盟冠军，过关的记录就存在了。

为什么我无法把梦幻和迪奥西斯传送到绿宝石中？

你用的是红/蓝宝石版吧，不知为何任天堂这次对这两只神兽做了这种限制，即便是通关了也无法传送No.151和No.386到绿宝石中，而同样是神兽的No.385吉拉祈就没有这个限制。不过不用担心，火红/叶绿版的梦幻和迪奥西斯可以传送到绿宝石版中，当然前提也是通关和完成机器修复事件后。

秘密基地只能有1个吗？



这个问题或许许多人都会说：“当然是了”——其实不然，游戏中可以同时获得2个及以上的秘密基地！来到PC中心的二楼第3个柜台，选择第三个选项和朋友进行连线交换，进入后就可以和朋友相互交换秘密基地的数据，交换完毕你会发现你原来建立的秘密基地不见了，取代它的是朋友的基地（地点可以相同也可以不同），不过别担心，你还可以再建立一个，这样就同时拥有两个秘密基地了。同样的道理，拥有2个秘密基地后可以再继续和另外一个朋友交换，这样就可以再得到一个新的基地，以此类推。朋友制作的基地你是无法修改其结构的，不过你可以与基地中坐在椅子上的一名未知人物进行对战，他/她的精灵级别不高，获胜并不难。

我有D版的红宝石和M3烧录的珍珠，能连机吗？

D版的GBA版的卡带是不能和NDS卡联动，要想传PM可以这样做：把带有386全PM存档的进度（网上有下载）烧到烧录卡上，然后和正版的宝石或火叶通信传到Z卡里，再把Z卡和NDS联机传到DP。

如何与Ranger联机获得玛娜菲和玛娜菲的“退化”？

通过Ranger中获得玛娜菲的蛋的方法是：拿《沧海王子玛娜菲》的电影预售卷去指定的地点兑换一个Ranger的隐藏任务“W任务”（需带Ranger的卡并要游戏通关），输入数据后解决W任务后可以获得玛娜菲的蛋。之后还要联机通信把玛娜菲的蛋传到DP中,具体为：在Ranger开始菜单里选しンジャ–ネッド，然后选择タマゴの ょぅすを みる，点下屏的蛋，选メツセージ そぅしん，然后搜索另外的DS，这时另一台DS打开DP，开机画面过后在开始菜单会有显示，之后在开始菜单会多出一个选项，选择多出来的选项，点一下下屏，然后点てんそぅする，选择“はい”，这样就能把Ranger中的蛋传到DP中，然后读档继续游戏，到任意一家商店里（百货大楼除外），在“速递员”处获得蛋（注意身上要有空位），孵化蛋后就能获得玛娜菲。把玛娜菲和百便怪放到饲养屋里，等蛋出来孵化后得到玛娜菲的“退化形”了。

用Z版的GBA绿宝石每天可以传6只精灵到钻石，传过来我发现和GBA版互相通信一样，战斗后所得的经验值是平时的1.5倍。我想问问从绿宝石传来的靠通信才能进化的精灵能不能在钻石里抓到后就进化了，例如把豪力从绿宝石里通信过来在钻石里面是不是就变成怪力了？

不会的,传过来的相当于是把你原来在宝石版里的精灵数据传过来，然后再到特定地点去收服他们。无论是在传输的过程中，或者是在公园抓到后都不能实现原来需要通信的进化。要引发进化，则必须是DP之间相互传才可以。

请问GBA（带无线通讯器）和NDSL进行火叶和宝石版的对战的话可以吗？还有烧录卡和正版卡之间可以通讯吗？

不可以通过无线通信器进行红外联机对战，因为NDS本身不具备这种方式的联机功能。正版和烧录卡间的通讯如果是2台GBA/SP使用GBA的卡是可以的，当然2台NDSL用烧录和Z卡也是可以的，但同时把gba和nds卡插在nds上就不行，会被识别是非正版。

我今天在用绿宝石（正版）向珍珠传的时候突然不能传了，而且我已经3天没传过了，应该不存在时间未到的问题，以前是会进入箱子界面的，今天却选了3个はい后保存结束了，这是怎么回事呢？

因为你的nds的时间改变过，所以就会出现这种情况，你选的3个YES是问“确定要重新确认时间吗”，确认完成后再经过24小时才能传输，这是其实老任为了防止调机子时间来快速和GBA传输而做的设定。

为什么我的DP和GBA连动有的怪可以传有的却不可以？就是一点上去就出现一些日文提示，不知道什么意思？

意思是学习了秘技（HM）的PM不能传。这种设置是因为DP中对秘传机序号进行了调整，为了防止混乱所致吧。

不同语言版本的DP能够互相传宠吗？

可以，日版DP和以后发行的其它语言DP，有望通过全球交换系统进行跨语种的宠物交换，并且保留原昵称，连图鉴都是多国语言版的！

DP通信时是楼上第几个柜台，具体怎么操作？

在第2个柜台，进去以后和联机交换的同伴的化身（一个从天而降的人）对话，选择第4个是通信交换。

WIFI时20107错误是什么意思？



常见的错误及其含义为：

20107:非法卡带(SC升级即可解决)。你正在试图用你的ID上WIFI但没被任天堂审定。

20109:你的连接为非法ID连接。

50000-50002 :NDS在搜寻时没有发现任何一个热点，请检查你的网络。

52100:你所连接的无线路由无法连线至internet或被防火墙阻挡，检查无线路由是否正确连上网路。

52203:检查你的无线路由是否正确连接到网路。

我买的是n-card烧录卡，挖地记录好之后出现黑洞跳下立刻死机，我朋友用r4就一点事没有，这是不是烧录卡的问题，该怎么解决啊？

用最新转换软件转换一下ROM，SC内核更新为1.7以上的版本。

请问用存档修改器改的宠可否WIFI，如果不行那他生的蛋行吗？

要看你是否修改得合法，不合法会被踢出。蛋孵化后的PM应该问题不大。

我下载了MICROSOFT APPLOCALE，但为何在语言那里找不到日本语？

我没记错是倒数第三个是日本语。

是不是买了无线网卡就可以WIFI了？对NDS来说买速度是多少的就可以了啊？

D-Link、神卡等等，不推荐买任天堂那个。

由于条件有限无法联动，我用存档修改器改了些旧版的宠物，但图鉴上却无法显示，请教高手如何使被改出的怪物出现在图鉴上并显示已捕获？

修改出来的PM在图鉴上都不会显示已捕获，只能用修改器修改全图鉴满。或者生蛋再进化。

市面上有出售一种叫《口袋妖怪黑宝石》的，这是真的口袋妖怪游戏吗？还是象以前《携带电兽》冒充口袋妖怪出售？

这次倒是真的……不过它其实是火红的改版，是国外口袋迷同仁制作的恶搞Rom烧录制作的，里面口袋妖怪形象几乎全部变了模样。其实很早以前笔者就希望D商能够将本站制作的《口袋妖怪红宝石386中文时钟版》制作成成品，但由于时效等原因未能实现。“黑宝石”倒是率先开创了这一先河，可惜它不是采用正规的改变，而是选择了恶搞……此外，游戏玩到月亮山洞的出口会被水流挡住而卡住了进度，只能采取烧录进度的方法通过。



为什么我用通信换超梦和梦幻却换不了，他说不能换这只，神兽不能通信交换吗？

除了梦幻和386迪奥西斯外还是可以通信的，只是通信需要一定条件如通关、完成事件等。

叶绿6岛上的鬼怪洞穴里有什么？门口那个火箭团说里面有珍稀怪物，进去却只有大蝙蝠……有一个台阶(上面类似与祭坛)，可一个东西都没有，门口有2个怪兽脚印，到底这里有没有怪兽？

这同样需要周边设备——刷卡器和相应的精灵卡，刷卡后才会出现游戏中得不到的珍稀怪兽。

Gb薄机与厚机能联机吗？

可以，但联机时比较容易失败，要多试几次。

蓝宝石的卡带为何种了果实不生长？

这便是典型的时钟问题，早期的D版的卡不支持时钟，或是支持不够好，造成果实完全不能生长或者一直停留在发芽的第一阶段。

听说通信得到的宠容易练，那我换去再换来，行吗？

ID号与主角不符，则战斗后得到的经验是原来的1.5倍，换回来后ID又相同了，所以不行。

我的怪兽不听话，是不是亲密度不够？

因为你的怪事是联机得到的吧。亲密度与是否听话无关。如果宠物原本拥有者的ID和训练员ID不样的话就要靠徽章来控制，所以尽量打道馆吧。

我很想得到梦幻、雪拉比、吉拉奇、凤凰、路基亚、迪奥西斯，到底他们应该如何正常途径得到？

梦幻/吉拉奇/迪奥西斯：看电影拿门票换数据，国外玩家的专利……

雪拉比/凤凰：NGC竞技场里面出现，凤凰可以捕捉但是雪拉比需要特典才能得到……

路基亚：GBC无法和GBA联机的情况下，可以通过《口袋妖怪竞技场DX》。

如何利用记忆棒解决不掉记录问题和绿宝石坐船BUG？

玩D版卡PM的玩家最担心的问题，也是一个很古老的问题了。虽然提倡支持正版，但是有经济负担又不想没记录的话，月光宝合等记忆棒是非常不错的选择。记得要定期记录。

绿宝石坐船BUG：要准备记忆棒和能坐船的日文绿宝石D版卡带一个。先保存中文的存档到记忆棒中，再用日文版下载中文版的存档。（注意，SMS2在下载完记录后会询问你是否重新开始游戏,选择是的话可能会全部记录消失,所以应该选择否再重新开机）。坐完船后重新上传日文存档，按之前步骤下载到中文版中就OK了。

模拟器存档消失了怎么办？

模拟器版本越低遇到bug的可能性越大，而1.7.2越到的bug明显比1.6要少，通关后不能存档或者存档消失的问题基本都是集中在1.6上，即使一开始把存档类型改为128K也容易碰到，改成128K只是解决了白屏问题和中途不能记录的问题。而1.7.2通关后基本都能记录。只是1.7.2可能有时会遇到花屏现象，所以后来换成了1.7.3才解决了花屏问题。

推荐大家都使用VBA的最新版本1.7.3，这个版本又解决了一些较1.7.2的bug，可以完全流畅运行绿宝石，另外在battle frontier碰到的bug好像也减少了。

游戏中有许多地点需要通讯才能到达，但我是用模拟器怎么办？



用穿墙金手指（在vba模拟器中输入如下代码：159c68f460cc8a5a），就可以飞檐走壁到达任意地方，甚至穿过墙壁和山洞。

DP我用M3－MiniSD卡烧录，但开始游戏时出现白屏，游戏无法进行，怎么办？

我也遇到过这种情况，解决的办法首先是要用最新的内核文件，至少为C23的版本，并记得在开机的时候按start键刷新（别按成A键跳过了），其次是在导出rom的时候要同时勾选“安全模式”和“允许与GBA联机”，经过这2步一般就可以运行了。其实各种烧录卡出现白屏或者死机的现象都可以采取类似的办法解决，多试试转换时的各种选项，以此采取选或者不选的方式，基本上都可以运行的。

我的勇吉拉不小心升到100级了，还能进化成胡地吗？

可以的。通讯进化并不需要等级的提升,只要联机传送后就能自动进化,然后可以再传回来增加图鉴。现在模拟器已经能够完美实现通讯的功能了。

如何让勇吉拉进化为胡地？联机必须是火红和绿叶联吗？别的版本不行吗？

自然是需要通讯进化。现在地模拟器已经可以支持联机交换精灵了，如vbalink各版本之间都能联。联机不仅可以在火叶之间和宝石之间进行，也可以在火叶和宝石之间交换，但要求宝石通关，火叶7岛任务做完才行。

在偶然的一天的偶然时分，我正在连机传宠（口袋妖怪），发现了一个秘密，也就是不用金手指而收集全部口袋妖怪

下面告诉大家具体方法：1、准备红、蓝宝石各一盘,记忆棒一个,连机线一条。2、用其中一卡打到第一次通关,会出现捕捉红、蓝水都的剧情之后记录。3、用记忆棒记录后，用另一卡插读取记录，就能抓2只水都了。

这个秘籍可以用，它其实是利用了红、蓝宝石存档通用的原理。这个方法也可以用来捕捉宝石或者火红、叶绿版某个版本专有的精灵，不过说“收集全部妖怪”就有点言过其实了，许多神兽仍然无法得到。

口袋蓝宝石中哪些精灵要通讯才能进化？

需要通讯进化的宠（以下号码的第一个是全国图鉴号,后面那个是方圆图鉴号码）：

NO.65-41 胡地

NO.68-75 怪力

NO.76-59 滚动岩

NO.94-264 耿鬼

NO.186-331 蚊香蛙王(NO.61-248蚊香蛙携带王者之证后通讯)

NO.199-344 呆呆王(NO.79-255呆呆兽携带王者之证后通讯)

NO.208-351 钢铁蛇(NO.95-265大岩蛇携带钢衣后通讯)

NO.212-355 钢铁螳螂(NO.123-281飞天螳螂携带钢衣后通讯)
NO.230-186 海马龙(NO.117-185刺海马携带龙鳞后通讯)
NO.233-368 3D龙2(NO.137-292 3D龙携带升级后通讯)
NO.367-177 斑尾鳗(NO.366-176珍珠贝携带深海之牙后通讯)
NO.368-178 樱花鳗(NO.366-176珍珠贝携带深海之鳞后通讯)

绿宝石386中文版能和红宝石386中文版通信吗?

可以，但是市面上出售的部分中文版卡带在通讯方面翻译不够完善，结果造成通讯中途会出现乱码而死机而不能继续交换。尽管如此，由于死机并不会造成存档丢失，想要通讯的朋友不妨试试看。

玩绿宝石中文386版时第一次通信交换PM时花屏，然后就再也进不去了，一进通信的房间就花屏，这是怎么回事？我用的是VBA1.80的模拟器。

部分中文版卡带在汉化时没把通讯时的对话汉化好，导致死机，没办法解决。

用绿宝石正版卡里的红外线接在GBA上可以和NDS联机吗？就是说绿宝石卡带分别插在装有红外线发射器的GBA上和NDS的GBA卡槽上。接着用GBA和NDS利用红外线通信。

不能，硬件不支持这种联机方式。

绿宝石要和别的版本通信是不是要通关后？什么版本都可以吗?

红绿蓝宝石通信只要拿到图鉴就可以和任何一个宝石版本通信了，火叶传送需要完成了七岛的所有任务才行。

岛穴的神秘洞穴里只有超音蝠吗?

不是的。有E卡刷卡器的话里面会出现对应于E卡的不同种类的其他怪兽。是这些PM是以前火红叶绿得不到的金银PM，例如恶魔犬，奶牛等。另外，战斗塔也可以使用E卡。

游戏开始出现的“怪异事件”选项是怎么回事，我按了后并没反应?



这是通过在商店输入了特定的词语后得到的e-card的选项，需要连接好刷卡器后才能进入选择。

火叶能否告诉我通讯进化需要的几个特殊道具分别是哪些?

如下表

通讯道具	进化对象	特殊效果
王者之证	蚊香蛙进化大水蛙 呆呆兽（注意不是呆河马）进化河马王	1/5几率让对手害怕
金属外套	大岩蛇进化大钢蛇 飞天螳螂进化坚兽	钢系技能威力×1.1倍
3D卡片	3D龙进化成3D龙2	无
龙之鳞片	海马进化为海马王	无

需要注意的是通讯道具只能用一次，让精灵带在身上进化后该道具就会消失，而且通讯时无法取消进化！

如何通过记忆棒来实现捕捉绿宝石中没有出现的精灵?



实现并不难。首先把绿宝石的存档复制入记忆棒，再将该存档写入其他宝石版本卡带，开始游戏，捕捉你希望得到的绿宝石中没有的精灵，存档，再把这个存档复制入记忆棒并写入绿宝石卡带即可。

不用e卡，7号岛的老太太房间的门如何进入?



需要口袋妖怪的周边设备刷卡器才能进入，模拟器的玩家只能使用金手指把老太屋里的房间门打开：02031CF0:7B04，输入后出门就到2楼，进入后应立刻删掉金手指，并立即发生战斗，会遇到一只0级的“？”精灵，居然还是闪光型的！

在红宝石中NO.201如何得到，是否要用金手指？在模拟器上能否使用去捕捉NO.202的船票?

许愿星和迪奥西斯都不能在游戏中直接得到，模拟器上使用船票时应先输入事件激发的金手指后才能坐船捕捉202。

为什么日文版的金手指英文版无法用?

英文版数据的位置和日文版不同，所以不通用。不过日文版的金手指可以用在中文版上，因为中文版往往是用日文版汉化得来的。

绿宝石中NO.385吉拉奇的金手指密码是什么？

抓宠金手指比较复杂，
020285EB：01 捕捉怪物（这列密码是开启码不用更动）
020285E4：xx 怪物等级
02038FFB：xx 出现位置
020285E1：01 怪物种类（宝石或火叶）
020285E0：FA 怪物编号
020285DC: xx 怪物性格

梦幻在各作中能否都用金手指调出SMS2可以吗？

火叶中无法调出，红蓝宝石中可以，绿宝石中可以在梦幻岛遇到它。对战卡在各地学校旁的杂货店都有卖，只不过不是正版的……

火红版中如何抓凤凰，路基亚，不知如何拿梦幻船票？如何去8、9岛？

两只神鸟都需要到8岛捕捉，去8岛需要有任天堂赠送的船票（或者用船票金手指并激发事件），也可以使用空间转移的金手指（02031CF0:0002）。

那么如何用金手指直接去8、9岛？

国内模拟器玩家只能用金手指：
02031CF0：0002 8岛
02031CF0：3a02 9岛
注意到达后要删除金手指才能正常游戏。

我用金手指调快龙，抓后删掉金手指但遇的还全是快龙？

删除金手指，存档——注意用游戏的存档功能而不是模拟器，再读取就能解决。

能够告诉我弹珠台相关的金手指？

象弹珠台这类动作型的游戏，金手指用多了就失去游戏的乐趣了，是否使用玩家自己看着办吧。这里只简单介绍几个常用的金手指：

生命金手指：02000030:09
分数金手指：02000046:0098967F
金钱金手指：02000191:FFFF
无限BALL SAVER：02000725:1770
大师球金手指：020005F6:0003
时间金手指：02000296:2A30
抓到怪兽的数目：020005f0:03e7
抓宠金手指：02000598:XX
GET永久开放：0200072F:03
拼图全开：020006C6:06
打一下PM就收住：020005A5:02
EVO永远开放：0200072E:03

在很多金手指中很多密码都是******，*共有12个字，而金手指中却只能输入****，共十位，不有2位该怎么办？

例如：0203IF84：381A,输入金手时如何变为十位数？如何拿到隐藏船票？用金手提如何调出来，密码是多少？
将代码拆分后分两条输入就行（例如02024244:03e7,就输入成02024244：e7和02024245：03）
金手指调出的船票是没用的，只有任天堂赠送的票才能到达那些特殊场景，如果要去捕捉神兽可以用空间转移金手指：梦幻岛02031F84:381A 9岛02031F84:3A1A 8岛02031F84:421A

口袋妖怪游戏相关的金手指有许多种格式，如何正确应用它们？

金手指可分三种类型：

数值大小	10进制	16进制	金手指码	作用
8bit（1byte）	0～255	00～FF	0yyyyyyy:xx	一般用于修改数量
16bit（2byte）	0～65535	00～FFFF	0yyyyyyy:xxxx	一般用于修改能力或道具种类
32bit（4byte）	0～4294967295	00～FFFFFFFF	0yyyyyyy:xxxxxxxx	一般用于修改金钱

此外，金手指格式可以简化
例如以下四行: 02000000:12 02000001:34 02000002:56 02000003:78
可合并简化为 02000000:78563412
具体的使用方法：如我要改金钱为999999,则代码为02025924:000F423F，最直接的方法是在VBA中选菜单[Cheat]–[Cheat list]–[Code]然后就会弹出"Add cheat code"的窗口，其中"Description"是给你添加对下面你所输入的金手指的说明的，随便写



一个或者留空。而下面的标记为"Code"的文本框内则是给你输入金手指代码的，这时可把02025924:000F423F复制粘贴到那里，按[OK]按键后你便可发现该代码已经添加到了Code的列表中。

小技巧：有些金手指你要经常用到，但又不想每次都要重新输入那么麻烦的话，你可将当前的金手指保存成CLT文件，下次想用的时候直接读取该文件就行了。具体操作是在VBA的菜单中选[Cheat]–[Save cheat list]为保存当前金手指码，[Load cheat list]则为读取金手指码文件。用的时候选择相应的clt文件即可。

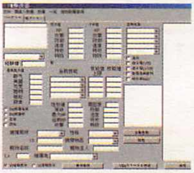
如何使用道具金手指？

到任何一间商店选商品，选买99个按A, 问你确定与否时先不要按，用VBA的gameshark功能的输入金手指0300510a:xx， 然后再删掉金手指， 回到VBA按A买下， 就可以买到游戏中全部的道具（包含口袋妖怪红蓝宝石中的道具）！

xx的具体值（16进制）为：精灵球 xx＝0001～000c；普通道具xx＝000的～0084；树果 xx＝0085～00af；特殊道具 xx＝00b1～0102；招式机器 xx＝0120～0151。

如何使用pm修改器？

Pm修改器是目前最流行的口袋妖怪宝石版修改器，用它可以很直观地对红/蓝宝石游戏进行修改，非常适合于初级玩家。pm修改器的修改方式有两种，一是对游戏进行即时修改:1、首先用VBA打开口袋妖怪红/蓝宝石(日/中文版)ROM，并读取进度，把要修改的妖怪带在身上；2、打开PM修改器，选择"标准OFFSET检索"，等主界面弹出后即可进行修改；3、修改完成后请先点击"写入到VBA内存中"(只需要点击一次)，确定后立即生效。二是对存档XXX.SAV的修改:1、首先用VBA打开口袋妖怪红/蓝宝石(日/中文版)ROM,并读取进度,把要修改的妖怪带在身上并记录；2、打开PM修改器，选择"不与VBA进行连接"；



3、点选"文件"–>"从记录文件中取得ID数据"，并点选记录文件XXX.sav；4、修改完成后点选"确定"。这时右面的文本框内就会生成VBA金手指。5、打开VBA读取口袋记录，将这个金手指复制到VBA的[Cheat]–[Cheat list]–[Code]中Code的文本框中确定即可。

如何使用火叶修改器？

利用火叶修改器可以非常方便地对携带精灵的种类、属性值、技能、闪光、病毒、级别等进行修改，即使不懂得用金手指，也能一目了然。

使用时要先打开口袋妖怪火红/叶绿游戏并读取进度，然后在相应的修改栏目填入你要修改的数字，注意这些数字是有范围限制的（不能超过游戏本身的设定，否则会溢出）：

1、努力值：全部为0–255
2、个体值：全部为0–31
3、PP使用次数：0–3，即吃了pp药的次数，例如某个招式pp值为10，则pp使用次数为3时，pp值就是10×3×20%＝16
4、LV：1–100
5、其余的选美系数和缎带主要用在宝石版传来的精灵身上，此处的用处不大，技能种类和其他性格等直接用下拉菜单选取就行。

填写完毕后按“写入”，在按一下确定，然后保存游戏进度即可。

问号宠物是怎么回事，仅仅是金手指修改造成的错误吗？



金手指修改不当的确会造成问号宠物出现，但事实上并非那么简单！宝石版共有２５只问号宠物，这些问号宠物的族值虽然一样，但是他们用学习机能学习到的技能却是不一样的！而且问号宠也有两种不同的外表，除了学习技能外，问号宠各项数值完全相同。因此估计这些问号宠不是纯粹的bug,而只是在宝石版中不能正常得到，需要通过周边的产品如“读卡器”来读取完整的宠物数据，才能在游戏中使用这些宠物。

什么叫做“空间转换”金手指，它有什么用途？

空间转换意思就是当你使用金手指后，通过任意一个门（进或者出都可以）会瞬间来到你所要达到的地点，这对于抓宠非常好用，一些需要特定条件（例如得不到的船票）才能到达的捕捉地点也不成问题了。绿宝石中常用于抓神兽的空间转换金手指有：

洛基亚和凤凰：02031F84:421A
代欧奇希斯：02031F84:3A1A
梦幻：02031F84:381A

SAGAME的开机码是什么？

硬件金手指需要一个开机码（X–Code）后才能使用，它是：

F91E1A51 2CD64D41 1A500796

去南岛，幻岛的方法是?

只能用金手指，首先是触发南之孤岛事件020267be:ffff，

单用这个还不能去南之孤岛，你身上还必须持有梦幻船票(むげんのチケット)，把重要道具的第一个变成梦幻船票的金手指是02025a44:00010113.之后便可从ミナモシティ坐船去南之孤岛，并在岛上遇到lv50的另一只水都，他/她的身上持有心之水滴，注意正常情况下只能去一次。

接下来用南岛金手指:

2256EF8A97D73776

947888ccE26B0808

CD505A79521242BC

打开vba，按cheat，再按cheat list，之后按gameshark，把以上的写进去，之后在游戏中使用秘传机器02：飞天到任意地方，立即会到达，到达后立即关掉金手指，否则会花画面。

去幻岛：E4306434411C4350

输入以后，抓一只精灵，随便什么，然后就可以去幻岛。只要这精灵不存在电脑，幻岛就一直有!

为什么我用了南岛金手指后仍然无法去南岛?

触发南之孤岛事件为020267be:ffff，但单用这个是不能去南之孤岛的，身上还必须持有梦幻船票(むげんのチケット),把重要道具的第一个变成梦幻船票的金手指是02025a44:00010113。之后便可从ミナモシティ坐船去南之孤岛,并在岛上遇到Lv50的另一只水都，它的身上持有心之水滴，需注意正常情况下只能去一次。

什么我的一只5级的梦幻培养到50级了还不听我话?

非剧情捉到的梦幻和迪奥西斯都是不会听话，要听话只有用修改器。

我看到有些游戏截图中的主角走到了一个奇怪的地方，这是怎么回事?

这是使用了穿墙金手指。用了它之后就能踏编游戏界面中的任何地方。以绿宝石为例，穿墙金手指为：80937B15 015E46E3

78DA95DF 44018CB4

我有红宝石，但我想要捉到拉提雅斯(红水都)怎么办?

方法有二，一是把卡带插入金手指中输入红宝石开机码后输入触发南岛剧情及获得梦幻船票金手指码，到南岛捉之；二是用记忆棒，在通关一次后，主角呆在自己家二楼时别下楼，先存档，然后把档移入蓝宝石中，正常进行至捉到拉提雅斯（红水都）再把档移回。实际上利用记忆棒的方法同样适用于在红宝石上捉海皇牙，或是在蓝宝石上捉古拉顿、拉提欧斯（蓝水都）。

我听说古空棘鱼带着太古海图是真的吗?

古空棘鱼身上带有绿碎片，几率是5%，带太古海图倒是没听说过。太古海图的得到方法以使用方法至今未明了，兴许又是任天堂的“礼物”。

可以得到黄金安侬吗?

黄金安侬是从GBC口袋妖怪时代起就有的传说——早就有充分的理由证明它是假的了，但在口袋宝石版中却让这个传说成为了现实！你可以抓到除了26种字母之外的两种新安侬，不过，它们不叫做黄金安侬,而是“？”和“！”的符号安侬。抓取的地点就在觉醒寺三圣兽所在的地区，试试你的运气吧，闪光符号安侬可以说比“黄金安侬”还珍贵呢！



GB版的金/银版（口袋），用金手指调密码：“DD0DFFC，0D0DFFE、0D0DFFF、0D0DF00”，会出现不同的“？”精灵。尤其是0D0DF00号，居然用大师球都抓不到，这和宝石版中也一样！我请教一名“口怪大师”，他说那些精灵（金/银版中）是第3幅地图中的珍稀精灵！必须到第三、四幅画中，才能见到它们的真身，也不知真的假的?

不是真的，只是使用金手指不当造成的数据错误。

红宝石388版图鉴可以升级吗?

386版的不足之处就在于全国图鉴和方圆图鉴的切换需要手动输入，这是游戏系统的设置造成的，所以只能利用金手指修改（如果是玩卡带，则可以将修改后的存档烧录到卡带中），其中202、386、日文、中文使用如下金手指：

4EC15694B93783B4

410DF50B39B4BE8C

151ACE56E4F0AE2E

英文版使用：

E7343B1C1E9465D8

03C39BA2B0541E66
85DC5BF376315A10
输入以后，在图鉴里按select，发现里面多了一个选项，天元图鉴和全国图鉴，选择全国图鉴就可以显示所有386个pokemon了。如果是火红、叶绿版则建议等通关满足条件后让博士自动为你升级图鉴。此外，是否升级为全国图鉴并不影响对尚未出现在图鉴中的精灵的使用。

我想问一下怎样把红宝石变成全国地图？

改为全国图鉴有两种方法，一是用上面所说的金手指，进入图鉴模式按select键方元图鉴改成全国图鉴并保存。第二个方法就是拿宝石和火红/叶绿版通讯交换精灵，交换一次后图鉴会自动变为全国图鉴。

如何看精灵是否为闪光的？闪光宠太难遇到了，有没有金手指？



查看精灵的状态栏，闪光型的精灵颜色和普通型的不一样，而且右上角会多一颗金色的五角星。遇到精灵为闪光型的金手指为：
1A7E0A62 FA2532C3
73ECB8A0 BDD8B251
0282C46A 776465FD
73ECB8A0 BDD8B251

能否教我火红抓宠金手指？

遇敌（即抓宠）的金手指是由两行代码控制的，第一行火红为8ED19163 3579E69D，叶绿为337BE38E E583889C，第二行随着精灵种类的不同也不一样,限于篇幅，这里只举例说明游戏中得不到的梦幻，其代码是B751BDF4 95CEF4CC。不过要注意：1、本金手指尚不够完善，使用后不能取消；2、使用方法是在vba的“修改”—“修改代码列表”—“修改译码”中输入才行。

绿宝石中如果来能找到梦幻?如何捕捉？

不能使用正常途径,只能用金手指：02031F84：381A，到达梦幻岛，进去，会看到可爱梦幻。



梦幻很害羞，会躲猫猫。然后就去追它(看到尾巴后追），追到了！然后抓住它吧！另外，如果谁有时间把全部草用居合斩技能清除掉的话,你会发现……

如何捕捉凤凰，路基亚？



先用金手指02031F84：421A，来到突起岩，接着走，来到这里：

向左走就是捕捉凤凰，向右走就是路基亚，去捕捉吧！

火叶中的神秘船票真的无法通过正常方式取得，只能用金手指改吗？红宝石中能抓NO.385吗？

船票只有去日本看电影《七夜的许愿星》后获得官方输入的数据而得到，别的只能用金手指；红宝石不能直接获得NO.385。

路基亚与凤凰在8岛抓，那么8岛怎么进入呢？还有就是火红里386只精灵，如果单机玩，最多可抓到几只？（不用金指）

需要有任天堂赠送的8岛船票后在码头坐船，或者用金手指到达。单机玩火红可以收集到约170只左右的精灵。

如何到达8、9号岛屿，岛屿上面有什么？

要到8、9号岛，一定需要神秘船票。神秘船票只能通过到日本参加活动后输入代码获得，正常途径下是得不到的，玩家可以通过输入金手指代码02031CF0:3a02到9号岛屿，02031CF0:0002到8号岛。但要切记，达到后一定要关闭金手指！两个岛屿上没有剧情发生，都只是抓神兽。8号岛上有个山洞,沿着山洞的路进去,直到看到一分岔口,往左走上楼梯,就可以抓凤凰(Lv70）；往右走下楼梯，就可以抓一只洛奇亚（Lv70）。9号岛仅有一个谜题，你需要做的就是调查那个三角形样的东西，直到它变成红色，一旦方向弄错就要重新开始。当它变成大红色的时候，No.386就会出现。

386完美中文版和市面上普通的中文版有什么不同？

攻关顺序和故事情节等和202版一样。总的不同之处在于：1、该版本是简体中文版，而其他中文版本都是繁体字的；2、386版支持实时时钟（实时时钟才能种出果树，并有晴、雨天之分）；3、386版本可以抓到包含旧版在内的全部386种精灵，而且可以单机获得，不需要通讯交换，方便了玩模拟器的朋友。

为什么我的图鉴只能显示前面的202种精灵？

这个问题问的人很多，要显示全部386种精灵的图鉴，必须用金手指打开全国图鉴（详见前文的介绍），这里需要说明的是，由于全国图鉴的解开是要通过特殊事件的激发的，所以无法将全国图鉴直接固化到rom中，只能靠金手指手动解开。

游戏中能得到的进化石数量有限，如何进化那么多种精灵？



的确宝石版中得到进化石的种类和数量是非常有限的，为了解决诸多精灵的进化问题，386版特别加入了进化石购买功能，即可以在各个城市买到不同类型的进化石！具体为：

双鹿市：太阳石
道谷市：水石
飞音镇：火焰石
日川市：珊瑚石
哈吉镇：月亮石
银叶市：雷电石

中文版中城市的名字和日文版差异较大，无法对照以前的攻略进行游戏怎么办？

各城市的中日文对照具体为：

天元镇	ミシロタツソ镇	银叶市	キソセッシティ镇
道吉镇	コトキタウソ镇	山木镇	ムロタウソ镇
天元市	トウカシティ镇	日川市	シナモシティ市
金水市	カナズミシティ市	阿田市	アナモシティ市
西达镇	シダケタウソ镇	道谷市	トヲカシティ镇
哈吉镇	ハジッグタウ镇	双鹿市	ルネシティ镇
飞音镇	アエソタケソ镇	山优市	サイユケシティ镇
卡依市	カイナシティ市	吉纳镇	モナキタウソ镇

386精灵如何进化的方式有哪些，如何进化？

精灵的进化分为等级进化、进化石进化、亲密度进化、美丽度进化、生蛋得到等5种方式，取消了原来的需要两台GBA才能实现的通讯交换进化方式。所以说在386rom中可以单机得到全部种类的精灵！具体进化方法为：

No.001青蛙（lv16）→no.002牛娃（lv36）→no.003怪蛙

No.004火鸟（lv16）→no.005飞速鸟（lv36）→no.006超级鸟

No.007水精灵（lv16）→no.008精灵怪（lv36）→no.009超精灵

No.010皮皮犬（lv18）→No.011黑毛犬

No.012针鼠（lv20）→No.013大飞鼠

No.014树皮虫（lv07）→No.015小白虫（lv10）→No.016黄蝶

No.014树皮虫（lv07）→No.017小粉虫（lv10）→No.018花蝶

No.019顶叶兽（lv14）→no.020轻叶兽（用水之石)→no.021奇顶兽

no.022种子怪（lv14）→no.023芽怪（用叶之石）→no.024奇力怪

no.025麻燕（lv22）→no.026大麻燕

no.027海鸥（lv25）→no.028食鱼鸟

no.029感知兽（lv20）→no.030神知兽（lv30）→no.031沙夜兽

no.032水蛛怪（lv22）→no.033巨蛛怪

no.034木果兽（lv23）→no.035木生兽

no.036食叶兽（lv18）→no.037狂猴（lv36）→no.038巨猛怪

no.039凯西（lv16）→no.040勇吉拉（lv35）→no.041胡地

no.042钻地虫（lv20）→no.043双翅蜂加no.044毒蜂（队中有空位）

no.045小奇奇（lv20）→no.046高木兽（lv40）→no.047巴林

no.048 笑熊（lv24）→no.049大熊怪

no.050角金鱼（lv33）→no.051金鱼王

no.052鲤鱼王（lv20）→no.053暴鲤龙

no.054利利鼠←（条件生蛋）no.055水鼠（lv18）→no.056大水鼠

no.057小拳石（lv25）→no.058隆隆石（lv43）→no.059隆隆岩

no.061小松鼠（用月亮石）→no.062大松鼠

no.063超音蝠（lv22）→no.064大嘴蝠（亲密度进化）→no.065双翼蝠

no.066玛瑙水母（lv30）→no.067毒刺水母

no.070小小龙（lv32）→no.071小龙（lv42）→no.072狂暴龙

no.073腕力（lv28）→no.074豪力（lv45）→no.075怪力

no.076冥思兽（lv37）→no.077佳雷木

no.078电光怪（lv26）→no.079雷电兽

no.082小磁怪（lv30）→no.083三合一磁怪

no.084雷电球（lv30）→no.085顽皮弹

no.088走路草（lv21）→no.089臭臭花（用叶之石)

→no.090大王花
no.088走路草（lv21）→no.089臭臭花（用太阳石）→no.091美丽花
no.092多多（lv31）→no.093多多利
no.095库林怪（lv26）→no.096玛奇怪
no.097巴尼亚（lv30）→no.098尼亚兽
no.099皮皮鲸（lv40）→no.100巨鲸
no.101泥奇怪（lv33）→no.102巴库兽
no.103小蜗牛（lv38）→no.104蜗牛
no.106臭泥（lv38）→no.107臭臭泥
no.108瓦斯弹（lv35）→no.109双弹瓦斯
no.110弹弹怪（lv32）→no.111夫斯怪
no.112穿山鼠（lv22）→no.113穿山怪
no.116大头怪（lv35）→no.117巴比兽（lv45）→no.118来伊兽
no.119沙漠兽（lv32）→no.120尼库斯
no.121云雀（lv35）→no.122大云雀
no.127泥鳅（lv30）→no.128龙鳅
no.129奇亚蟹（lv30）→no.130大利蟹
no.131古生兽（lv36）→no.132古洞兽
no.133利利拉（lv40）→no.134伊道拉
no.135蝎子（lv40）→no.136真知兽
no.137布布林←（生蛋）no.138胖丁（用月亮石）→no.139胖丁可
no.140大黄鱼（亲密度进化）→no.141美蛇兽
no.143海星星（用水之石）→no.144宝石海星
no.146风偶人（lv37）→no.147小风暴
no.148钻墙怪（lv37）→no.149沙玛鲁
no.153六尾（用火之石）→no.154九尾
no.155皮丘←（生蛋）no.156皮卡丘（用雷之石）→no.157雷丘
no.158可达鸭（lv33）→no.159哥达鸭
no.160快乐兽←（生蛋）no.161忍耐兽
no.162玩偶鸟（lv25)→no.163预言鸟
no.165短脚象（lv25）→no.166轮子象
no.169铁甲犀牛（lv42）→no.170铁甲暴龙
no.171雪纪兽（lv42）→no.172尼古利兽
no.173牙豹（lv32）→no.174海豹（lv44）→no.175狂豹
no.176海贝（水之石）→no.177石子贝
no.176海贝（美丽度）→no.178比贝兽
no.181双灯鱼（lv27）→no.182大双灯鱼
no.184墨海马（lv20）→no.185海刺龙（水之石）→no.186海马龙
no.187达吉马（lv30）→no.188高毛利（lv50）→no.189马达怪
no.190蛋蛋怪（lv20）→no.191风木兽（lv45）→no.192彩石怪
No.203妙娃种子(lv16)→No.204妙娃草(lv36)→No.205妙娃花
No.206小火龙(lv16)→No.207火恐龙(lv36)→No.208喷火龙
No.209杰尼龟(lv16)→No.210卡咪龟(lv36)→No.211水箭龟
No.212绿毛虫(lv7)→No.213铁甲蛹(lv10)→No.214巴大蝴
No.215独角虫(lv7)→No.216铁壳虫(lv10)→No.217大针蜂
No.218波波(lv18)→No.219比比鸟(lv36)→No.220比雕
No.221小拉达(lv20)→No.222拉达
No.225阿柏蛇(lv22)→No.226阿柏怪
No.227尼多尔（母）(lv16)→No.228尼多娜(月之石)→No.229尼多后
No.230尼多尔（公）(lv16)→No.231尼多卡诺(月之石)→No.232尼多王
No.324小皮皮(亲密度)→No.233皮皮(月之石)→No.234皮可西
No.235派拉斯(lv24)→No.236派拉斯特
No.237毛球(lv31)→No.238末入蛾
No.239地鼠(lv26)→No.240三地鼠
No.241喵喵(lv28)→No.242猫老大
No.243猴怪(lv28)→No.244火爆猴
No.245卡蒂狗(火之石)→No.246风速狗
No.247蚊香蝌蚪(lv25)→No.248蚊香蛙(水之石)→No.249快泳蛙或（太阳石）→蚊香蛙王
No.250喇叭花(lv21)→No.251口呆花(叶之石)→No.252大食花
No.253小火马(lv40)→No.254烈焰马
No.255呆呆兽(lv37)→No.256呆河马
No.255呆呆兽(水之石)→No.344河马王
No.258小海狮(lv34)→No.259白海狮
No.260大舌贝(水之石)→No.261铁甲贝
No.262鬼斯(lv25)→No.263高斯通(lv50)→No.264耿鬼
No.265大岩蛇(亲密度)→No.351超硬虫
No.266素利普(lv26)→No.267素利柏
No.268螃蟹(lv28)→No.269巨钳蟹
No.270蛋蛋(叶之石)→No.271椰蛋树
No.272克拉(lv28)→No.273克拉克拉
No.371巴拉兽(lv20时，攻击力大于防御力)→No.274沙瓦郎
No.371巴拉兽(lv20时，攻击力小于防御力)→No.275艾比郎
No.371巴拉兽(lv20时，攻击力等于防御力)→No.

372卡波拉
No.277吉利蛋(亲密度)→No.377幸福蛋
No.281飞天螳螂(亲密度)→No.355坚兽
No.373大眼妹(lv30)→No.282迷唇姐
No.374电力兽(lv30)→No.283电击兽
No.375吐火兽(lv30)→No.284鸭嘴龙
No.288依布(水之石)→No.289水精灵
No.288依布(雷之石)→No.290雷精灵
No.288依布(火之石)→No.291火精灵
No.288依布(太阳石)→No.341光精灵
No.288依布(月之石)→No.342月精灵
No.292三D龙(亲密度)→No.368三D龙2
No.293菊石兽(lv40)→No.294菊石龙
No.295化石盔(lv40)→No.296镰刀盔
No.302迷你龙(lv35)→No.303哈克龙(lv55)→No.304快龙
No.307奇科利(lv16)→No.308花兽(lv33)→No.309巨花兽
No.310火之岚(lv16)→No.311焰之岚(lv33)→No.312烈炎兽
No.313鳄鱼(lv16)→No.314原始鳄(lv36)→No.315怪力鳄
No.316长尾兽(lv15)→No.317大尾兽
No.320金龟虫(lv18)→No.321昆虫兽
No.322独角蛛(lv22)→No.323大角蛛
No.325波可比(亲密度)→No.326飞翼兽
No.327小绵羊(lv15)→No.328绵羊(lv30)→No.329天龙
No.332叶草(lv18)→No.333花兽(lv27)→No.334飘花兽
No.336草种籽(太阳石)→No.337太阳花
No.339小水怪(lv20)→No.340呆呆龙
No.347松果兽(lv31)→No.348核果兽
No.352布鲁(lv23)→No.353大布鲁
No.358小熊(lv30)→No.359大熊
No.360小猪怪(lv33)→No.361长毛猪
No.362怪蛙(lv25)→No.363乌贼
No.366暗犬(lv24)→No.367魔鬼兽
No.381幼甲兽(lv30)→No.382小甲兽(lv55)→No.383巨大甲兽

386完美版有无蓝宝石版?

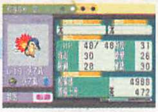
由于红宝石版已经可以单机抓到全部的精灵，加上红、蓝宝石两个游戏的故事情节大同小异，区别仅在于能捕获精灵种类的不同，所以没有再另外制作蓝宝石版。

百变怪在哪里抓?



仅银叶市往111号道路那2块石头里面用，几率比较低，用爆石技能多试几次。

为什么有的怪兽没有编号?



你没有把图鉴扩展成全国图鉴,打开了全国图鉴之后就有了。

钓大黄鱼用什么钓竿?

和202版中需要花九牛二虎之力才能钓到大黄鱼有不同，只需用低级钓竿就可以轻松地钓到，大黄鱼同样通过增加美丽度可以进化为美丽龙。

水君和雷皇和炎帝在哪里抓，为什么我遇不到?

在觉醒寺，就是抓古拉顿圣兽的地方，几率不到1%，需要较大的耐心。而且和前作一样，遇到后它们会立即逃走，需要用速度快而且有辅助招式的精灵制服它。

超梦在哪里抓，梦幻什么时候进化成超梦?

超梦在131号海域的そらのはしら塔（空之柱）里可以遇到，如图，6块石头围着的地区相对较多。

口袋妖怪TV动画中的梦幻才可以进化成超梦吧（难怪大家都会有这种误会），而在游戏中，无论是前作还是新作，梦幻都是不能进化的!

第十一部分
玩具/卡片/周边

收录94个问题

口袋妖怪周边产品可以分为哪几大类?

口袋妖怪除了掌机游戏外，大致还有以下几种周边产品：影视、音乐、绘画、漫画、周边设备（硬件)、卡片，以及玩具、食品、服装等生活用品。而从类型上来分，口袋妖怪周边可以分为1、玩偶类，包括各种塑胶模型、扭蛋、毛绒玩具，这些最受孩子们的欢迎（当然也包括大孩子）；2、电子产品类，包括各种图鉴机、计步器、口袋打印机，以及最近出的钓鱼杆、捕捉精灵球、口袋手表、玛纳霏电子宠物等等，这些由于科技含量高，甚至拥有通讯交换等功能.比较受年纪较大比如象笔者这样的玩家们的偏爱；3、生活周边类，就是把各种生活用品和口袋妖怪的图案结合起来，这类产品最为实用，种类也是最多、分布最广泛的。

销量最好的电子类口袋妖怪周边是什么?



说起销量，其中的佼佼者当属口袋妖怪图鉴机了，PokeDex先后发行过4代，即GB（内含151种精灵图鉴)、GBC（内含250种精灵图鉴）和GBA（内含200或202种精灵图鉴）版,全国版（内含386种精灵）。不同版本对应的图鉴外形和功能也不尽相同。首先是与口袋妖怪黄对应的PokeDex 1代，这款图鉴体积比较大，附加的功能相对较少，但它也有与后面几代相比存在的优点：一是图像比较清晰，二是声音比较浑厚而清晰，PokeDex 2代是根据口袋妖怪金银版的250种精灵资料制作的（但不包括No.251雪拉比，真是一个遗憾），和1代不同的是，2代图鉴的翻盖采用了上翻式，而不是1代的侧翻式，这样就大大减少了占用的空间，整部机器显得更为精致；菜单方面同样有日期和时间的功能，以及个人资料（姓名、生日、电话等)的记录，另外还增加了计算器的功能。不过2代最大的特点是搜索模式的加入！玩家可以通过该模式来寻找场景上的口袋妖怪。3代图鉴机对应GBA版的《红宝石》和《蓝宝石》，收录了口袋妖怪200只。相对以前的版本，新版图鉴机的功能有所提高，其中最引人注目的是液晶的部分，新的液晶拥有16级灰度，可以充分表现图鉴的魅力。新的图鉴增加了几种模式，首先当然是和前作相同的“图鉴模式”，但图鉴模式下除提供了日文50音查询、精灵属性查询外，还有人为的分类登记查询等方便的功能。新增的“妖怪发现模式”则可以在6个场景（泉、平原、池、草之道、风之原、荒道）寻找隐藏妖怪，口袋妖怪会突然出现，战斗胜利便能抓获。这个新增的模式使得该“口袋图鉴Advance”不再仅仅是一部单纯的图鉴查询器，而完全可以作为一部游戏机来使用。

那么最近发售的全国版口袋妖怪图鉴机又有什么功能呢?

这款全国版的口袋妖怪图鉴机的确非同一般！它除了和以往各个版本的图鉴机一样具有精灵资料查询模式、冒险捕捉模式、迷你游戏模式、个人资料模式外，还强化了通讯模式！也就是说，它支持两个不同版本之间的通讯交换图鉴（这次发售有红色、白色两种版本），以及和另外一款新周边——口袋妖怪精灵捕捉球进行交换（将精灵球捕捉到的图鉴传送到图鉴机上）。另外，由于它是全国版的，这就意味着它拥有全部386种精灵的资料，这在以前的图鉴机上也是从未有过的。喜欢的化就赶紧入手吧，它的售价折合人民币400多元，虽然有点贵，但物有所值，而且在发售初期买入的人还能额外得到一张精灵世界地图作为奖励！



什么是口袋妖怪刷卡器？听说有发售一种刷卡器的大礼包，能告诉我它有什么用途吗?

口袋妖怪刷卡器（又叫做口袋妖怪e卡）是唯一一种可以和口袋妖怪GBA游戏进行通讯联机的电子周边！（换句话说，其他周边都只能在彼此之间进行联机，而和口袋妖怪游戏本身无关），只要在游戏中激活使用e卡的菜单，便可以通过专用卡片将特点的额外游戏内容增加进去！

大礼包套装里面包括全部种类的e卡6包（每包9张e卡），包括宝石版增加战斗（就是在老奶奶房内,



原来被箱子堵住无法上去的那个,使用e卡后就能上二楼对战了)和增加神秘山洞内出现精灵的种类的e卡，以及随机赠送船票的e卡。该套装售价9450日元,由于每枚e卡单买要300日元，所以购买套装是相当划算的。

什么是口袋妖怪限定版主机?



从GBC一直到NDSL，任天堂都有发行和口袋妖怪游戏相对应的主机,限量发售，这就是赫赫有名的限定版。各限定版主机分别以各作的主角或者圣兽为标志，其中GBA版发行的种类最多，如著名的金色限定版、水都、雪拉比限定版等等。此外，美国也发行了不同的限定版主机，其中大部分是纪念口袋妖怪周年的。最好看的便是两种限定版GBAsp，分别对于红、蓝宝石中的两只圣兽

：红圣兽古拉顿和蓝圣兽海皇牙。而最新的NDSL主机日本目前只有2种口袋妖怪限定版：珍珠钻石神兽限定版和刚刚限量发售的皮卡丘限定版。

限定版的NDS主机有几种，价格如何，怎么样才可以买到？

有2种，一是深蓝色的口袋妖怪公园版。该版必须在日本口袋妖怪公园游玩时通过抽奖才有机会买到（请注意“买到”这2个字，也就是说抽到的只是购买的“权利”，买下还要另外付款，而不是免费得到的……）。另外一款是为配合7月16日剧场《梦幻与波导的勇者》而发售的新的限定版NDS（ニンテンド　DSミュウエディション），它在去年的8月7日上市，售价和一般的NDS一样，但由于是限定版，这个价格是买不到的，市场价在1700左右。国内现在在小部分大城市可以购得，但数量有限，喜欢的朋友可以在淘宝上找。细心的朋友可能还记得《口袋迷》第2期为的抽奖奖品就是3台梦幻限定版NDS，不知哪3位幸运的朋友得到了哦！



那么NDSL神兽限定版主机是什么样的呢？

9月28日和新作《口袋妖怪珍珠/钻石》游戏一起发售的口袋妖怪NDSL限定版主机ポケモンセンタ-オリジナルニンテンド-DS Lite ディアルガ?パルキアエディション（神奇宝贝中心原创任天堂DS Lite迪亚路加·帕鲁奇亚版）售价为16800日元（国内目前售价为1600-1700人民币）。机身为黑色，盖子上有DP游戏中的两大神兽——迪亚路加和帕鲁奇亚，图案呈可闪烁的金银色，而打开盖后的内侧机身则采用了金属黑的涂装，非常漂亮，有条件的朋友可以考虑购买。



皮卡丘计步器有几种？

皮卡丘计步器先后发行过2代，第一代是在GB黄版《口袋妖怪皮卡丘》上市后不久发行的，计步器外壳的颜色和皮卡丘身体的颜色一样是黄色的，屏幕则是黑白的画面，功能比较简单，除了计步外，还能根据与皮卡丘感情的深度产生不同的表情效果，但没有红外线接口，不能进行通讯。这款计步器在中国国内有发行过中文版，估计国内不少拥有皮卡丘计步器的朋友都比较了解它。当然，它在日本、美国等国家也发行相应语言的版本。



第二代皮卡丘计步器则是一代的改进版本，虽说是改进，功能上却有了质的飞跃。它不仅将黑白的屏幕改为彩色，还增加了红外线装置，能够与游戏同步，也就是说，GB游戏从《口袋妖怪黄》到《口袋妖怪金银》版的进步，完完全全体现在了这款计步器的改进上。它可以与口袋妖怪金、银、水晶版连动交换礼物（需要用到GameboyColor主机的红外线借口），还能在彼此间互相交换点数。

如何得到金银版的神秘礼物？



得到神秘礼物需要GBC主机和口袋妖怪计步器(2代彩色版)进行口对口的红外线通讯。在通讯之前你先必须和黄金市百货大楼五楼的女孩对话，然后游戏开始菜单会有红外通讯的选项，当你的计步器累计到一定的步数时，通过红外口就可以得到不同的礼物！

累计步数	得到的物品	累计步数	得到的物品
100－199	树木果实	600－699	果实种子
200－299	苦果实	700－799	金色果实
300－399	超级精灵球	800－899	补PP2
400－499	银色除虫剂	900－998	复活药
500－599	补PP1	999	升级糖

口袋妖怪皮卡丘吉他是什么样的产品？

为庆祝纽约皮卡丘乐园的成立，任天堂决定限量生产“口袋妖怪”皮卡丘吉他，不过你不要以为它仅仅是玩具，它可是货真价实的乐器，绝对可以弹奏出美妙的音乐。日本Pokemon公司最近已在官方网站上公开发售40把限定皮卡丘造型电吉他，虽然每把43000日元的价格并不便宜，不过可以看到超可爱的皮卡丘造型，以及只有40把的限量名额，相信一定抢手。

如何玩口袋Mini游戏机？

口袋Mini游戏机是一款非常特别的口袋妖怪电子周边。它售价为29.9美元（折合人民币200多元）。该游戏机是插卡游戏机，也就是说可以更换游戏软件，而且带有红外口和震动感应装置，可以进行通讯，绝对值得口袋迷珍藏！目前已经发行的游戏卡有10多种，而和该游戏机一起捆绑销售的游戏卡分为6个小游戏，其中5个为单机游戏，一个需要和朋友通讯合作。

游戏I：皮卡丘赛跑——出场人物：皮卡丘、小电兽，规则：按开始后，在游戏机震动的瞬间按A或B或C键，反应时间越短，皮卡丘跑的速度越快

游戏II：边界裁判员——出场人物：河马王，规则：视怪兽球落下的位置是在界内或者界外，分别按下B、A键，游戏速度会越来越快



游戏III：顶球比赛——出场人物：吉利蛋，规则：左右跑动，以最快的速度将球顶到终点，注意球下落的位置

游戏 IV ：大家来跳舞——出场人物：太阳花，规则：看到其它两个太阳花跳舞的姿式，按相应的按键控制你的太阳花，向上为up键，向下为down键，向左为left键，向右为right键，跳跃为摇动游戏机！

游戏V：拳击比赛——出场人物：艾比郎、腕力，规则：当裁判说开始时，拼命摇动游戏机，艾比郎就会发起攻击，裁判说停止，要立刻停止摇晃

游戏VI：二人对战——出场人物：两人通过红外线联机，规则：两人进行攻击和防御，看谁反应快，受伤就比较少

什么是无线连接GBA套件？

从GBA《口袋妖怪火红/叶绿》开始到绿宝石版，口袋GBA游戏增加了红外线通讯的功能，而实现这一功能的硬件设备便是这款用于红外连接器，它打破了以往任天堂掌机需要连机线才能对战或者交换物品的惯例，而是通过红外线直接无线联机。无线连接GBA套件和口袋GBA版火叶/绿宝石游戏捆绑销售，售价不变，仍为4800日元。



GBA用无线通讯装置采用了摩托罗拉公司的技术，可在数米范围内进行GBA之间的无线通讯；这款2.4GHzRF芯片组包含一个32位的RISC架构基带处理器和一个可减少功率消耗的RF接收器，采用TDMA通讯协议，支持多达5个玩家同时通过无线连接进行游戏，该芯片组的突出特色还包括能防止无线信号干扰以及较低的功率消耗，可延长电池寿命，使玩家有较长的游戏时间。此外，该芯片组采用的先进封包技术，减小了任天堂游戏机无线适配器附件的体积，使其更易携带。

听说口袋妖怪照相机和打印机可以让玩家和口袋妖怪照相？

对。首先是口袋妖怪摄像头，它被制作成GBC卡的样子，可以直接插在GBC机上使用。卡带上附有照相镜头，可以将景物拍摄下来储存下卡带里面，还可以进行相片合成，一共有四种颜色可选。下面把它的详细功能说一说。1、拍照：只要安装在GAME BOY上、拍照的画面会呈现在GB主机上，最多可以储存30张。2、绘图：可将拍好的相片加入背景，并且有自由描绘的功能，笔的大小、颜色(灰阶)皆可调整，还可做出细微的描绘。3、印章：印章的使用方法更简单，可爱的图案、文字及数字，甚至口袋妖怪精灵的图案都可以当印章来使用。拍好的相片可印上日期、图案及加入留言，可制作出自己原创的相片。4、动画：编辑拍摄好的相片做成动画，加入文字及绘图可作成四格漫画或动画电影 。5、相片排程：使用此功能可设定相片的音效，画面的效果及相片的替换点设定，按压其设定点时，音效及画面的效果会同时产生并替换到另一张相片，可作成简单的问答和冒险游戏。6、游戏：可用自己拍摄的脸形扮成的角色来玩游戏，共有3种。7、音乐：使用自己的脸扮成的DJ登场，从旋律修改模式可用3种音效设定成3种旋律，DJ模式下混合时的效果音、旋律的节奏变化、声音出现或无声都可以自由的将曲子混合重编。8、交换：使用通讯线可以交换相片，可将留言放入相片中，所以可以将附有秘密留言的相片和朋友进行交换。



而专用的袖珍打印机则可以将拍摄的照片或者是口袋妖怪图鉴打印出来。通过通信电缆与GB连接，可以打印合成好的图片或游戏中的图像。 主要功能：1、使用另外购买的口袋照相机和对战线将拍好的相片印出来，印刷用的纸可当作贴纸，如要拍摄全景的相片也可印刷出长的贴纸相片。2、打印GB游戏中的画面，如游戏中的出招表、精灵图鉴等。随带一提,这款打印机还发行了黄色的皮卡丘限定版，非常漂亮！现在还能在淘宝网站上（http://shop33009260.taobao.com）买到！



有人说最炫的口袋周边是口袋妖怪荧光棒，这是真的吗？



的确，相对其他口袋周边硬件来说，这个荧光棒有点“另类”，它看上去就象个玩具而与游戏没有任何关系。该荧光棒采用发光二级管制作，但玩家拿在手中左右晃动时，会呈现出宝石版中精灵的画面，非常神奇。更加不可思议的是，改变晃动的方向和幅度，出现的精灵的表情也不一样！除了精灵的图案外，还有各种图形、文字、而且还是动态滚动的，笔者最喜欢在元宵节的时候拿到街上，因为比起那些元宵灯来它更吸引大家的眼球！

如何玩口袋妖怪捕捉精灵球？

该精灵球主要有2种模式,一是捕捉模式（ゲッモード）,它是游戏中最主要的模式，用来获得PM。进入后出现图1的画面时，将宝贝球闭合，并用手去晃动宝贝球，它会发出“嘟”的声响，每响一次代表行走一步。直到出现一下清脆的提示音后，打开宝贝球,出

现“ポケモンをはつしけん! ”的字样,按A键，进入下一个的界面,确认遇到的PM（此时可按B键返回,碰到不想要的就试试看吧）,再次按A键出现一个宝贝球图样时，表示确认完毕，闭合并举起宝贝球，准备捕捉。此时它会发出一系列的“嘟”声，当听到一声音调较高的长音时，迅速作向前抛动作（别真的松手丢出去哦！）。随后听见两声连续的“嘟嘟”后，便可打开宝贝球确认是否捕捉成功，捕捉成功后会将捕捉到的PM加入宝贝球图鉴。笔者实验下来发现过早或过晚抛出都会导致失败（当你的RP正负溢出时，此定则失效）。



二是战斗模式（バトルモ　ト），进入后可以在自己捉到的PM中选择一只进行战斗，按A键确认后，出现一个握拳的图样，此时就可以关闭翻盖了，然后拼上自己的命把球乱晃一气（众：上期的神经质评选活动为什么没有他啊），反正想办法摇得快一点就对了（由于笔者的方法不推荐众人使用，所以就不多说了，自己领悟），在的两声“嘟嘟”声后便可打开查看战斗结果，振动次数越多，赢的希望越大。在指针左右滑动几次后（不耐烦的可以按A跳过），就公布战果了，之后还会出现上下两排数字，上排是连胜次数，下排是最高连胜纪录。还有就是一只PM胜利一定次数后便会进化，看到自己的发疯终于有了成果是多么欣慰啊！提醒一下的就是一只PM即将进行最终进化时，想要获胜的难度可是无法形容，各位自己抱着必死的信念去决一死战吧！

听说伴随珍珠钻石游戏的发售，口袋精灵球也出了新的版本?

对，该珍珠钻石版精灵捕捉球可以通过感应生活中的物品的颜色而捕捉到不同的珍珠钻石口袋妖怪，也就是说感应不同物体的颜色来捕捉不同的精灵，非常神奇！此外同样该精灵球和一代一样也有2种版本：红色的普通球和蓝色的高级球，功能上没差别，而抓宠的种类略有不同。



全日空”（或ANA）的口袋妖怪版飞机模型非常漂亮，在国内可以买到吗?

从1999年开始，该公司每隔一段时期都会发行一套比例为1：400的限定版微缩飞机模型。这些模型完全是按照实际机身的模样和上面所涂画的各种PM来制作的，外形上看细致精美，所用的材料也很讲究。由于是合金金属机身，它具有较好的硬度和质感，外表的喷漆也不会有任何的异味。这些模型有一些是委托香港的威龙公司制造的，所以在国内的部分城市也能够买到，价格从100—300元不等，没机会搭乘飞机的fans也可买一套来收藏。



口袋妖怪钓鱼杆是怎么样的一款产品?

口袋妖怪钓鱼杆（ポケモンすごいつりざお）它不仅能生动地模拟口袋妖怪游戏中钓水生口袋妖怪的真实情形，还能支持与口袋妖怪全国版图鉴机通过红外线接口进行联机交换图鉴。它主要有3种模式，一是ポケモンつりモ—ド钓鱼模式，这是最基本的模式,是整个游戏的核心内容，也是难度较大的模式之一。该模式下你可以捕捉到各种各样的水生口袋妖怪，并得到它们（相同种类的精灵最多拥有9只）以及它们的图鉴，并且随着图鉴数量的增加还能提升钓杆的等级，等级越高能捕捉的精灵种类就越多，稀有程度就越大，但操作难度也大大增加,当然，有时候也会钓到破瓦破罐或者是其他特殊用途的道具哦！



二是ちずモ　ド地图模式。游戏一开始是不能进入该模式的，只有在钓鱼模式中得到装有地图的瓶子后才能进入，该模式下有人会委托你钓到一定数量的某种精灵，一般是2—3只同种精灵，一共有3次机会,完成后可以得到某种精灵图鉴的奖励，这些奖励不全是水生口袋妖怪的图鉴，甚至包括了皮卡丘、豪力、毒蜘蛛、索南斯、皮皮犬、拳击兔、正负电极兔、火山骆驼等。

三是つりたいかいモ　ド钓鱼大会模式，在钓鱼模式下钓到装有大会入场券的瓶子就能进入该模式，比赛一般是让你的规定的有限时间内钓到总重量达到某个数字的同一种口袋妖怪，如需要钓750公斤的巨鲸，达到该要求后就能够取得胜利并得到某种动态的PM图鉴。

随着珍珠钻石游戏的发行，该钓鱼杆也出了最新的DP版，可以抓获的PM种类自然也有了更新，除了宝石版的海皇牙，还增加了珍珠钻石神兽！

口袋妖怪数据对战机是怎样的电子周边?

口袋妖怪数据对战机发售于GBA的《口袋妖怪红蓝宝石》时代。它具有联机和读取精灵数据的功能，玩家首先要将不同种类的口袋妖怪（套装内有配）放在手柄装置上读出该口袋妖怪的数据，同时使用连接线将2个玩家的对战机连接在一起，然后就可以操纵手柄上的按钮进行战斗了，上方的液晶屏幕会显示战斗的状况和结果。



Tomy为配合2006剧场版而出品的玛纳霏只是简单的电子宠物吗？

这款产品虽名为电子宠物，但它和一般概念中的宠物蛋并不同，而是囊括了冒险游戏在内的许多功能，首先自然是喂养模式，每天你需要喂玛纳霏吃东西或者和它一起玩游戏，以增加它对你的友好度，另外在和它玩游戏的时候需要用到一些道具，而这些道具是在冒险模式中得到的，这款机器最大的魅力也就在于这个模式，和口袋游戏类似，你可以带着玛纳霏去野外冒险，并能够遇到友好度事件、同伴事件、探索物品事件、遇难事件、随机事件、停止事件、水晶事件等等，处理这些事件会有好坏不同的结果，也就是考验你随机应变的能力。此外这款机器还能支持红外线联机通讯，可以交换道具或者宠物！怎么样，是不是有入手的欲望？这款机器在国内的淘宝网站上已经可以买到了，地址是http://auction1.taobao.com/auction/0/item_detail-0db2-ca398cd822cd91c70d66699822b17562.jhtml，价格比起其他口袋妖怪电子周边并不贵。



DP出售时的特典是怎么回事，有几种特典？国内买得到吗？

特典就是和卡带一起捆绑销售赠送的礼品。这次任天堂为了促销，别出心裁地推出同时购买珍珠钻石两款游戏就可以得到相应的赠品，前提是两个游戏都要买，而且要提前预定。特典一共有2种，一种是赠送迪亚路加和帕鲁奇亚两只神兽的玩偶，另外一种是赠送三只主角精灵。两种特典都不错，选择哪种就看大家各自所好。



国内的大城市或者网上偶尔可以买到这套特典，因为需要预定的因素，其售价要比普通卡带高许多（人民币300多），销售商不敢徒然进货。因此有机会看到就抓紧时机入手吧。

宝石版宠物小精灵套装至今发行了多少套了？



BANDAI（万代）出品的这种套装一共发行到16套，目前国内可以买到第15套（如图），和前面几套一样，每套12款，由PVC制作，高3—4CM，售价在90元人民币左右。

有哪里可以单买口袋妖怪剧场版？

国内发售的各部TV一般都夹带剧场版，而且相对比较集中，例如第4、第10部等。单卖剧场的比较少见，个别有单部的剧场DVD，各地的音像店偶尔可以看到。

听说日本发行了一套宠物小精灵的邮票？



是的，这是第一套由日本邮政正式发行的邮票，面值均为80日元，图案分别为皮卡丘、火恐龙、梦幻、烈空龙、小卡比兽，售价约合人民币70元。除了日本，世界上很多国家也发行了宠物小精灵的邮票或者小型张，因为其都是带有面值的，所以在某种意义上说它比口袋周边的收藏价值更大。

DP的卡带包括了那些赠品，里面的一串序列号是什么，有什么用途？



由于只有4800日元的售价，包装盒里面只有游戏卡带、说明书和宣传纸，没有什么特别的赠品。序列号那是任天堂送给玩家的点数卡，其实每个卡带或者主机都带有这种16位数的点数卡，它可以用来兑换相应的礼物，前提是在日本，并累积到一定的点数。国内玩家的用处并不大。

听说很多厂家出版口袋玩偶，基本上是哪几家在出？

世面上可见的基本是：TOMY，BANDAI，YUJIN,国内在很久以前有AULDEY奥迪公司出版的,现在常见的就是BANDAI，YUJIN，大家收集的立体图签就是了。

哪一个玩具厂家出版的口袋妖怪最具收藏价值呢？

这个要看玩家自己了,TOMY是口袋最经典的出版商,小玩偶也做的很有特色，很适合玩家把玩。YUJIN出版的玩偶大多按照实物比例做出来的，还有场景搭配比较适合摆设。BANDAI的个头很小，且都有底座，同样适合摆设用。

我见过的最多的就是TOMY，金银也都收集齐了，请问宝石、DP的玩偶现在世面有卖了吗？

的确金银251只妖怪的玩偶都有了。但TOMY自宝石时代开始出版速度就很慢，以至于到了DP时期，

直接跳过了没有出完的宝石就去做DP，现在DP也有很多了。

请问国内哪里可以买到口袋玩偶?

这个可以到周围的动漫店看看，不过不保证会有，可以问问动漫店的Boss去给进货。最好的办法还是托人去国外带来或者邮购。也直接去淘宝等网站购买，不过一定要找信誉度高的卖家。

我买过很多2元一个的刻着TOMY商标的玩偶，是正版吗?

那要看做工才知道。几年前可以见到正版的，只是因为没有包装而被小商贩贬低卖到2元RMB。现在买到的都是盗版，做工很差不说，妖怪的样子也被扭曲的很严重。总体而言，世面上大部分都是盗版。

我非常喜欢收集TOMY的手办，我这里的JS卖到20元一只，而且没有包装，但他告诉我是正版。

不管做工如何,没有包装的都不是正规的产品。而且国内少有看到正版TOMY的，除非是从日本带过来的，但绝对不可能仅仅20元一只。盗版的很多地方可以2元买到，如果不是正版，20元一只反而贵了，建议你不要购买。

我是TOMY的收藏家，听说皮卡丘的玩偶有很多种，请问正版的是什么样子?

这个不太确定，还是自己从做工上分辨吧。因为TOMY出过精灵球套装等周边，里面有不同样式的皮卡丘。另外也可以从价格与购买地来确定，比如说从日本PC买的，不管什么姿势都是正版。

我买的盖欧卡还是在一个大波浪上的，但拿不下来好可惜。

如果这样，那你买的就是盗版的。正版的盖欧卡跟古拉顿多分别赠送岩石和浪头，都是可以拿下来的。

我没钱，买不了正版，你要知道小学生多难啊。盗版跟正版有区别比较大的吗?

国内以前不少盗版看起来与正版没有什么区别，只是没有打上包装出口罢了，现在很少看到了。如果想以假乱真也勉强可以，只是特别注意一下银版152—251的，基本上没有几只跟正版相同。

为什么我买的妙蛙种子跟TV里一样很可爱，可我看官方的图片妙蛙种子却很小?

你说的应该是背后的种子大小不同吧？背后种子大的那些你仔细看就知道是AULDEY公司出版的了，TOMY出的都是比较小的。

我的狃拉有两只耳朵，是正版吗，我找不到一个耳朵的。



这个不用问都知道是盗版。正版公司做的东西不会跟官方设定有太大出入的。另外也没见过哪家盗版商做出如正版狃拉一样一只长耳朵的。给你一张图片对比一下。

我买到了小火猴等三只DP主角，请问他们是正版吗?



这个不好说，你买的时候有包装吗？是网上邮购的，还是从小店里买的？还是给你一张图片自己对比一下吧！

不是说奥迪都是正版吗，为什么我看TOMY的耿鬼是透明的?

个人感觉不透明的耿鬼比较真实吧？奥迪跟TOMY不是一个公司，做出的自然也不一样，奥迪可以说是口袋玩偶的始祖。既然是奥迪的，那就是正版。

我买的大葱鸭没大葱，镰刀盔还赠送了一块塑料化石?

这都是奥迪公司出版的。不过没大葱的大葱鸭一定是那种没包装的盗版吧？镰刀盔与菊石兽的正版包装都赠送化石的。

我看到TOMY公司的恶啸灵等后期才会出现的神兽，是正版吗? 不按照图签顺序出?



TOMY公司不是按照图签顺序出的，应该是正版，给你一张图片看看。

我邮购来的TOMY宝石版，也有包装，但打开以后掉漆，是不是受骗了?

不，TOMY公司的宝石版确实有发粘与掉漆现象，不知道怎么回事，金银时代的就不会。建议你把它们单独摆放，最好别靠近热的地方。我的列空坐就因为不小心放在了台灯附近被烫掉漆了，宝石版的比较软，还是小心保管的好。

我买的玩偶很贵，封面都是中文的，有一个塑料罩着，请问是正版吗？

是的，咱们国家唯一的口袋妖怪玩偶正版奥迪。现在已经不生产了，很少可以见到了。不过在偶尔一些地方还可以看到他们的存活，是很不错的。而且貌似价钱比起以前也降低了很多呢。

请问日文的TOMY与英文的封面有什么不同吗？

除了封面语言，包装不太相同，其他基本一样。反正都是一个厂家生产的，没有什么特别的区分意义。

我买到的火恐龙是单手着地的，怎么回事？

是不是爪子上有个底座，摁在地上那样的？如果是，那就是许久以前，国内的奥迪出版的火恐龙精灵球套装，里面除了一个大师球之外还有特殊姿势的火恐龙。

请问精灵球套装里不相同动作的口袋妖怪除了火恐龙还有什么？

姿势不同的大概除了卡咪龟，皮卡丘以外基本没有了。这种玩具就是一个玩偶加一个大师球，球可以打开扣住小精灵，没有什么特别的。不过现在很少可以见到正版了，同样是奥迪出版的。

我还是支持国内的东西，奥迪一共出了多少只？

多少只？是多少种吧，呵呵，奥迪连1—151都没有出完。只是出了一些人气宠，不过也不少，都是1—151之内的。现在买不到了，想收集还是找其他的吧。

我买的火焰鸡好高，颜色也非常深，身上菱角很多，是正版吗？



不是正版。正版的火焰鸡做工很好，上色也非常棒。大概就跟同个公司的喷火龙那么高。而且国内买不到。

哪个公司出版不重要，只要是口袋手办我都想要。最喜欢神兽，你有什么推荐的吗？

只要神兽的话推荐你买YUJIN公司的立体图签，比较有气势。

为什么宝石版开始，TOMY的玩具都非常大呢？

没有非常大，跟以前的相同，你看到的是盗版。

我特别喜欢闪光的口袋妖怪，比如小智的猫头鹰，很好看。我想要那个颜色的。

没有任何一个公司出过闪光的玩偶，不过TOMY到是出过透明的。

那我看到好朋友的雷精灵玩偶是黑色的，好酷啊，是怎么回事？是特别版吗？

不好意思，是盗版。

口袋自从AG开始又火了，国内有制作口袋玩偶的厂商吗？

AG时代开始就没有了，不知道怎么回事。口袋TV不也出到52集就没有了吗？

我看到过成套的玩偶，都是TOMY公司出的，请问有没有收藏价值？

成套的玩偶基本都是根据每年的剧场版出的，这个从学拉比时空遭遇时代就见过了。收藏价值自然很高，如果实在喜欢那部剧场版，买一套也不错，里面不止包括该剧场版里出现过的口袋妖怪，有时候还会多少添加几个人物，场景之类的。

有没有专门存放手办的东西呢？

TOMY是有出过一些妖怪盒子啦，里面可以放不到40只而已，价格很贵而且不是太好。推荐你把自己玩偶摆在书柜等地方吧。只要不会摔到碰到就好，有橱窗的地方也不错。另外格外小心一些个别的妖怪如飞天螳螂之类的，不小心会被压变形。

YUJIN的立体图签是按照实物比例缩小做成的吗？哪里可以买到？

是的。YUJIN的手办都是按照1：40的比例做成的，最好的办法就是上网邮购。部分动漫周边店可以买到，但价格不菲且不敢保证是正版。推荐你上淘宝看看，找信誉度高的玩家或者托朋友购买。

BANDAI出了DP的立体图签了吗？宝石版和旧版已经出完了吗？

立体图签不是BANDAI公司出版的，而是YUJIN，YUJIN已经开始出版DP的立体图签了，宝石版和旧版基本上出版完了。不过DP因为有不少口袋妖怪是旧版的进化，所以部分旧版妖怪也包括其中，比如电击兽、毒蔷薇。

DP版的立体图签现在出了几版了？

目前出版了4套。9月出版第五套，附上一张图片供参考。



我看到网上有一种DP手办，都有绿色的底座，像是拼图一样可以插在一起的，这些是盗版商的吗？

这是一家正规公司出版的，可以放心购买。

我看到了不少宝石的TOMY玩偶，有大狼犬，拉鲁拉丝，卖家告诉我这些都是正版，但我在网上却找不到它们，这是怎么回事？

很抱歉告诉你，这些都是盗版的，因为TOMY根本没有出版大狼犬与拉鲁拉丝的玩偶。建议不要购买，以免受骗。

总是盗版盗版的，看的不少玩家都心凉了，就没有办法解决？

其实何谓盗版根本无所谓，一个厂商出的必定都是正版，只是不同于大家常见的而已。自己买了就好好收藏吧！

TOMY公司有可能继续出版完宝石版玩偶吗？我很想收集，可是又怕以后不会出。

这个就不确定了，如果是想收集所有口袋妖怪的话，那建议去买立体图签吧，出版速度挺稳定的。不过现在TOMY出版DP的速度倒是挺快的，喜欢的话可以继续收集。

可以给我看看盗版的DP手办吗？

古怪的问题，不过可以的，DP目前为止盗版有很多种，暂时给你看一种作为例子吧。



现在的玩家大多购买哪个厂商的玩偶呢？

由于TOMY的价格不菲且出版数量较少，而且国内根本没有办法买到。所以大部分玩家都购买YUJIN的立体图签，或者BANDAI的套装。最多的还是YUJIN的立体图签，很具有收藏价值，而且相对于TOMY来说比较便宜。

我是美国的玩家，请问哪里可以买到TOMY出版的玩偶？

美国PC现在已经改为Nintendo World，购买方法是去PC的官方网站邮购，但数量少之又少，根本买不齐。目前唯一的购买途径就是去日本的PC，推荐你邮购或者托人带，不管怎样，价格都比美国本土买要便宜不少。也可以去美国一些动漫周边店看看，不过很少。

我从日本邮购了一些TOMY的宝石版玩偶，为什么底座都是掉下来的，是不是盗版？

不，从宝石版开始，TOMY就将底座另附给玩家了，比如力壮鸡，毒蔷薇。可能是为了方便玩家选择吧，毕竟很多人不喜欢底座。

请问在日本，TOMY玩偶的价格是？

在日本，TOMY的玩偶都是294　乙恢唬　铫扇嗣癖掖笞际　0RMB，价钱不菲，推荐购买立体图签，相对来说便宜一些。

请问BANDAI出DP版口袋妖怪玩偶了吗？我很喜欢收集带底座和图签介绍的那种小玩具。

你问的是BANDAI的那种套装吧？有一个底座且上面标有口袋妖怪的介绍。目前还没有发现DP版，以后就不清楚了。

我想在淘宝购买口袋手办，可是要怎么知道卖家的货品是不是正版？

这个要问卖家了，有条件的最好视频查阅，不少卖家将官方图片放在上面迷惑玩家，不太好确定。也可以



问问其他买家,不过要确定不是卖家雇的托儿,否则就要受骗了,建议购买卖家自己拍照作为图片的那种,至少可以确定他们有货,而不是拿官方图来敷衍。

我年纪比较小，而且没有用过淘宝，请问要怎么搜索小精灵手办呀？

年纪小的玩家可以让家长帮忙购买，毕竟网购需要用到付款、转帐等手续。搜索的话只要输入口袋妖怪，宠物小精灵，BANDAI，YUJIN，立体手办之类的词语就可以了。

有办法在日本邮购小精灵手办吗？

日本的网站好像没有开通国际邮购。就算有，价格也是很昂贵的。所以推荐托人去日本购买。如果要邮购一定要确认好地址，邮费等，不要盲目的汇款。此外，日本的拍卖网站基本上都不愿意寄往国外……

请问美国哪里可以买到口袋妖怪的周边呢？

各大玩具店都有,比如美国最有名的Toys R Us。一些超市里也有，比如Wal-Mart（沃尔玛），K-Mart的玩具部。但这些地方都没有一般玩家收集的手办。如果要手办的话，同样要上网邮购。另外美国是没有BANDAI和YUJIN公司的立体手办的。

听说美国的玩偶很贵，请问美国大概有几种呢？



是问有哪几家公司出版的吗？美国只有TOMY。以前是4美金一只,现在5美金，加税以后和人民币40左右,只能在PC的官网邮购。不过美国的玩具店有不少口袋妖怪的周边，但大多适合低龄玩家。种类繁多，如果纯粹是喜欢玩具的话，那就要大掏腰包了。

美国和日本的价格都这么昂贵，那国内的玩家要怎么办？

这确实是个问题，无论是飞国外购买还是邮购的话都比较昂贵。玩家最好上淘宝网找卖家邮购或者去动漫周边店找找，价格相对来说比较合理。也可以找周围有收藏玩偶的人问问。

口袋妖怪对战牌有什么用途？



口袋妖怪对战牌是当今最热门的系列口袋周边产品之一，在日本和欧美等国都有大量的套装出售，与口袋掌机游戏同步发行，种类达到数万种。对战牌的玩法和《口袋妖怪卡片》有些相似，通过收集各种精灵卡、辅助卡和道具卡，在对战中巧妙地搭配和结合，产生上千万种不同的变化，最终取得决战的胜利。和游戏不同的是，一些稀有的强力卡片要通过参加官方组织的各种活动才能得到，而不是在游戏中直接获得。不过，玩家不必购买昂贵的游戏主机和软件，就可以享受到对战的无穷乐趣！

TCG有没有在PC端发售官方游戏？

有的。最初由Wizards代理的那些卡组中，有一个



以精灵球为封面的蓝色背景的STATER DECK（闪光卡是怪力），这里面赙赠了一张光盘。光盘里有一个TCG游戏，素质还是蛮高的。里面包括了比赛、练习、娱乐、问答等多种选项，其中的问答部分如果答到合格标准，不但可以获得一张由大木博士签名的证书，还可以获得随机一种限定的壁纸，不过都是对应已经发售了的系列的如BaseSet2。比赛部分只能选择STATER DECK里的怪力攻击系和金鱼王水系两种，而且每种的卡组里也只有30张卡。

中国地区是否有正版的TCG发售？



大陆地区和澳门地区自然是没有发售过,香港地区所贩售的卡全部进口自美日等，并没有专门的“港版”（不过香港是有TCG官方的）。台湾先后两次发售了正版的TGC,第一次是上面所说的STATER DECK的台版,市场上基本绝迹。第二种则是2006年6月23日为配合POKEMON主题公园发售的“传说的缔造者”系列,2006年POKEPARK登陆台湾掀起了神奇宝贝狂潮，由丽婴国际所代理的“神奇宝贝集换式卡片国际中文版”也同时登陆台湾。本回分为入门组-正电（超能系&电系）和负电(火系&电系)入门训练组合。一盒就和我们玩的美版DECK是一样的。但这里一盒只有30张卡。里面附有详细的规则手册，还有比赛时的攻略《快速指南》，当然还附有一张大大的游戏桌布、一枚漂亮的亮晶晶硬币以及各种帅气的指示用标记。这款卡的价格为295NTD，

货品编号为CG80220。而同美版的Booster Pack也有发售补充包，以传说神奇宝贝为主题，里面有美版EX Legend Marker版本的梦幻EX，价格是60NTD。

现在都有什么关于TCG的网站啊？

主要的就是美国和日本的官方网了。美国官方网最初是http://www.wzards.com/Pokemon，后来改由USA INC代理后独立成http://www.pokemon-tcg.com(亦可在后面加上“/int”)现在登陆这里又会被迁移到新的网址http://www.go-pokemon.com。



日本官方又叫神奇宝贝实验室，简称PCL，地址为http://www.pokemon-card.com。

美国还有一个比较有名的TCG网站口袋海滩，尤其以卡片扫描图而出名。

台湾TCG的官方网为http://www.funbox.com.tw/pokemontcg/

另外http://www.pokecn.com /tcg 是目前全世界唯一一个中文专题TCG研究站，卡片资料包罗万象，希望大家支持咱中国人自己的TCG研究站！PMGBA等各大论坛一般也设有卡片的讨论区。

多大的孩子适合玩TCG么？

日本玩具协会建议在9岁以上，美版只写明3对以下儿童勿吞配件。当然了，依笔者之见，TCG完全应该是全年龄的，老少皆宜。

请问欧洲版的TCG是怎么回事？

欧洲版的卡片完全是按照美版翻译，官方都一样（不过另有代理厂商的TCG专网）。欧版一DECK通常为E15元。

请问TCG中最强的怪兽是什么？

这就好比问DP中最强的PM是什么一样（当然是超神兽），要根据实际情况合理使用。不过我个人觉得官方是很偏向喷火龙的，因为历代最高的几乎HP都被小喷占领着。（貌似还有只巨鲸？）

请问怎么能鉴别我卡片的真伪？我见到了从没在任何系列中出现过的卡，是不是盗版？

这是一个好问题，因为即使在美国，笔者也见过盗版的TCG。想要分别真伪并不能，眼看耳听鼻嗅手摸等都是必不可少的方式。不一定。因为每次的剧场版DVD发售时，里面都会赠赠几张该剧场版的主角神兽的卡，不过通常比较垃圾。另外，麦当劳等TCG合作伙伴也会经常推出一些限定卡片。

TCG发售DP版了么？

截稿前，日本已经发售了第三弹DP卡片闪光的黑暗（本文译），里面会有珍珠钻石两大神兽的LV.X。美国发售到第二弹DP卡片湖的秘密MYSTERIOUS TREASURES。



听说今年的剧场版NO.10上映的时候还会有限定卡推出？



PCL已经在7月14日发售电影10周年纪念卡片夹及11张神兽卡，这11张神兽卡分别对应1-9部剧场版所出现的神兽，而第十二个空袋子是用来装今年的黑啸灵的。卡片夹只要在看电影院花1000日元即可购得，但黑啸灵必须是前420万个看电影的朋友才能得到，虽说是限定卡，不过并不是Lv.X版本，HP为80点。

很好奇TCG是哪里制造的呢？

日本是由口袋妖怪株式会社制造的。美版在改为POKEMON USA INC生产后由该公司（在NE）生产并包装卡片，不过所有的硬币都是日本制造的。包装方面有“ForSaleOnlyInNorthAmericaAndJapan”和ForSaleOnlyOutOfNorthAmericaAndJapan“两种，后者主要是进口到香港等方便。

听说TCG中神兽都并不怎么厉害是么？

的确是这样，大多数神兽都很累赘，不是有强大的能力却不实用就是超级薄的HP或者除了个POKEBODY和POKEPOWER啥能力没有。但是历届冠军卡组中还都有神兽的身影呢。

玩TCG有没有什么基本礼节？

有，不是特别古老的版本的说明书上在HOW TO START THE GAME里的第一步都写上了“与你的对手握手示好”的字样。所以说握手是必须的啦，规定嘛,还有就是千万不要作弊什么的，比如说抽牌的时候将两张卡叠在一起抽起来之类的。

我见过一张上面印刷着PM广告的卡是怎么回事啊？

通常剧场版内赠送的卡片里都带有一张介绍TCG的广告卡片。当年的一个基础卡组里（闪光卡是袋龙的）里面也赠送了一张广告卡。当成幸运收藏吧，毕竟这卡不常见。

我见到卡上HP的位置写的是PV怎么回事啊？而且有的卡HP还是用红色字印刷的。

欧洲版的HP是印刷为PV的。红色字体印刷是Wizards代理那时候的老版本的卡，说实话个人还是很喜欢这种写法的。

我想知道卡片在其它国家的普及度？

笔者在美国读小学的时候TCG可是人手一套啊，钱包里裤兜里几乎无处不在。你可以没有GBA玩绿宝石，但是你一定要有TCG来决斗。在日本，动漫店是一定一定可以找到TCG的。TCG在香港也非常火，民间有很多TCG比赛。欧洲各地如德法去玩具商店说POKEMON一般也都会找到几盒卡片的。而且根据最新美国流行文化情报网站ICv2日前发表的一项商业调查结果显示，《口袋妖怪TCG》目前霸占了美国卡片游戏市场的销售冠军,该调查是以批发店、零售店和业界相关人员作为调查对象。《游戏王》、《万智牌》一直以来都是市场上的常驻冠军。在内地，就算盗版做DP的速度已经追赶上了美国正版DP的速度还是无人问津。

为什么有的时候同一张卡，日版上有PM介绍美版上却没有？



这是因为英文字母打起来要比日语多，会影响卡片美国而取消的。不过在DP中美版也依然有PM的介绍。

请问在内地如何买到口袋卡片？

如果您选择购买盗版，上海老街和北京海淀批发有许许多多的盗版TCG，正版的话可以在淘宝上找找。但是比较少见。

请问DELTA品种是怎么回事？还有LVX？

根据官方的解释，丰缘大陆的一个磁场赋予了神奇宝贝们特殊的属性。比如说火系+钢系的超梦，可以加强攻击，大多配合Holon卡使用。LVX是DP卡新推出的一种，就和以前的ex，星一样属于能力增强版。

请问我在官方万能感上看到的“POP”是什么东西？注册会有什么好处？



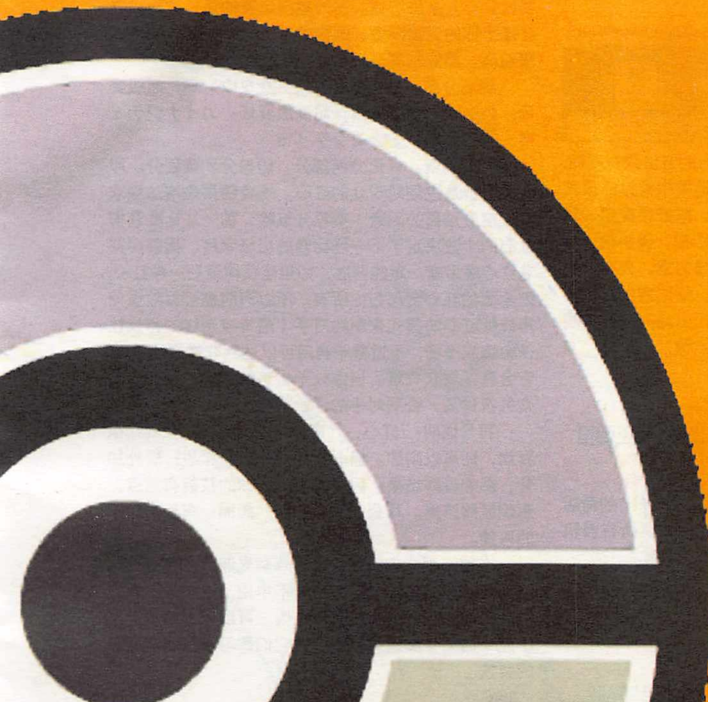
这是Poké mon Organized Play的缩写，这是Poké mon USA, Inc为了确保所有的玩家能彼此互相联系到而建立的网上交流系统。对于国人的好处就是，如果注册的话会收到官方的情报消息。

World Championships是做什么的？

这是PM官方卡片对战会的最高难度了，与其它TCG玩家一决高下，在美国、加拿大、墨西哥等世界各地选拔出选手，从城市锦标赛一步一步打如决赛最终成为年度世界冠军。然后你所使用的卡组里所有的卡会被制作成一套牌发售，也就是我们说的“冠军卡组”。不过还要注意一下年龄组。

DRAGON中的土居忍士有50HP，如果它带了4个伤害指示物还能进化为30HP的脱壳忍者吗？

土居忍士的攻击特效是你攻击对手多少HP就可以从自己身上拿走多少伤害指示物的，可以先用攻击尽量挽回10HP避免麻烦。不难看出他们的编号11和68相差深远，有可能是官方小BUG。因为每回合在进化后可以进行操作，所以应该是进化后可以进行攻击等，然后在自己的回合结束进入对手的回合阶段，脱壳忍者下场,反正DRAGON的卡官方已经不让用了，不要用他好了。



第十二部分
选美/战斗塔/战报

收录42个问题

如何参加选美？



选美要求同时比试人气和招式，只有在总体成绩上取得优势，才能最终取得胜利。人气是由精灵的五项属性（美丽、强壮、可爱、帅气、聪明）决定的，提高人气的方法只有吃糖，尽量把属性值提高）。至于招式，选美中常见的招式不外乎有以下几种：无特殊效果招，减好感度招，封表演招，封EXCITE招，除星COMBO招，保护招，位置招，排序招，增值招，复制招，暴力招，只有合理的搭配应用，才能取得最佳的效果。需注意的是如果连续两次使用同一招式会被扣分，而出场时刚好使观众的人气值达到最大会获得过多的点数。

珍珠钻石中加选美能力的包子在哪里制作？



缘城（ヨスガシティ）的商店（SHOP）旁的民房，里面有台机器,那就是制作包子的机器。

DP里选美那5条头巾在哪里获得？



ノモセシティ（野濑市）最东方的那间屋子里，与绿头发的NPC谈话后获得头巾。首位的PM某项选美能力较高会给相应的头巾

かっこよさあ較高	かいバンダナ
うつくしさ較高	あおいバンダナ
かしこさ較高	みどりのバンダナ
たくましさ較高	きいろのバンダナ
かわいさ較高	ピンクのバンダナ

GBA选美大赛的规则是什么？

选美的规则比较复杂，

首先是柜台小姐，对话选项：1、参加；2、规则说明；3、放弃

比赛项目：1、帅气；2、漂亮；3、可爱；4、聪明；5、强壮



进场前选择要参加比赛项目的类别,你的宠物最好拥有2个以上此类别的技能。通过初级后可以参加超级比赛，超高级比赛和最后的终极比赛，只能依次参加，共五种类别。赢得一次比赛就能获得一枚奖章，并且提升所有的魅力值。赢得比赛就会有人来采访你。另外赢得比赛的话，该赛场就会挂上你的宠物画像。画像的种类也不一样，赛场等级越高，画像越漂亮精致。

赛场分布：初级赛场：シダケタウン镇；超级赛场：ハジツゲタウン镇；超高级赛场：カイナシティ市；特级赛场：ミナモシティ市

赛场规则：评比分两部分，印象分和赛程分。印象主要就是进场时观众的红心。喂食糖果是增加受欢迎程度最重要的因素。赛程分五轮，前一场比赛获得红心的个数决定了下一场比赛的出场顺序。比赛中并非红心最多就一定能获胜，如果能获得最后一颗红心，则全面的红心全部归你所有，所以有时候可以故意使用降低红心的招式来制约对手（通常攻击性的特技往往会造成冷场，不过善于利用可以达到非常好的效果，它会降低观众气氛。当你处于劣势的时候，不能让观众气氛过高，否则对手的评价就会大幅上升）。

符号说明：红心：代表受欢迎程度，如果观众很喜欢，还可以附加。黑心：厌恶程度。星星：额外加分，影响最终结果。闪烁的相机：你的技能有亮点，影响最终结果。耳朵：重新审核。圆圈：有反击对手的可能。

心得：观众们好像非常喜欢声光兼具的特技，这些特技在作战时基本都是中看不中用。这也是你用来经常出战的宠物拿不好名次原因。可以专门培养一些小宠专门来参加选美大赛，让它们练习一些有声有色的特技。

弹珠台能联机通讯吗？

性格的影响还是比较明显的，具体为

性格名称　攻击 防御 特攻 特防 速度　←性格对5项能力的影响

帅气 强壮 美丽 聪明 可爱　←性格对选美人气值的影响

いじっぱり	（固执）	△	–	▼	–	–	性格强
うっかりや	（马虎）	–	–	△	▼	–	马虎
おくびょう	（胆小）	▼	–	–	–	△	胆小
おだやか	（沉着）	▼	–	–	△	–	沉稳
おっとり	（稳重）	–	▼	△	–	–	大方
おとなしい	（温顺）	–	▼	–	△	–	听话
がんばりや	（实干）	–	–	–	–	–	加油
きまぐれ	（浮躁）	–	–	–	–	–	混乱
さみしがり	（孤僻）	△	▼	–	–	–	寂寞
しんちょう	（慎重）	–	–	▼	△	–	身体
すなお	（坦率）	–	–	–	–	–	和气
ずぶとい	（大胆）	▼	△	–	–	–	大胆
せっかち	（急躁）	–	▼	–	–	△	小气
てれや	（害羞）	–	–	–	–	–	怕人
なまいき	（狂妄）	–	–	–	△	▼	自大
のうてんき	（无虑）	–	△	–	▼	–	轻浮
のんき	（悠闲）	–	△	–	–	▼	慢性

ひかえめ	（保守）	▼	—	△	—	—	客气
まじめ	（认真）	—	—	—	—	—	坚定
むじゃき	（天真）	—	—	—	▼	△	单纯
やんちゃ	（调皮）	△	—	—	▼	—	任性
ゆうかん	（勇敢）	△	—	—	—	▼	勇敢
ようき	（开朗）	—	—	▼	—	△	活泼
れいせい	（冷静）	—	—	△	—	▼	冷静
わんぱく	（淘气）	—	△	▼	—	—	顽皮

△：提升为1.1倍　▼：降低为0.9倍

—：持平（无影响）





听说在选美比赛中也要用到招式的组合应用？

是的，在宝石版里，每个招式都对应着选美中的吸引和干扰，如下图：





可以看出，招式"电石光火"的吸引是3心，而且使用电光石火后的一回合必能先出招。所以选美也要综合利用招式的组合（combo）才有出奇制胜的效果。最典型的如改变天气的招式，使用雨天之后，水系招式将变红：

另外，还有一些战斗中典型的combo如睡觉+觉声，催眠+食梦，忍耐+起死等等。

下面是一些小窍门：

1、必中技一般在怪兽排名第一时使用。

2、基本招式（就是火苗，水枪一类的）的吸引力一般都很高。

3、使用特定的combo，如能在下一回合开始发出吸引力的招+必中技一类。



能否推荐一些选美的专用招式？

选美作为游戏的四大目标（4颗星）之一，要达到最高目标也决非易事，除了属性培养，招式的应用也非常重要。下面是选美比赛中较有用的招式搭配：

鸣响+精神干扰

推荐使用者：超能MM，胡地…

作用：威吓+得到心数，增加激动指数。

优点：精神干扰的扣心数有三颗。

缺点：鸣响是一个薄弱的绝招，如果排名在靠后的，前面的pm出招的效果是紧张，那么就宣告着结束了。

弥补缺点：在刚刚开始的聪明度比赛中拿到第一，使用精干时排列在最后。

日本晴+太阳光线

推荐使用者：大多数草系

作用：得到心数，增加激动指数

优点：太阳光线在所有比赛中都不会扣除激动指数。

缺点：放日本晴的时候激动指数会扣低一颗。

弥补缺点：在放日本晴之前先放其他的天气

影分身+高速移动

推荐使用者：钢鸟 大麻雁

作用：得到心数，增加激动指数，打乱顺序。

优点：影分身的效果使它不怕威吓。

缺点：未发现

弥补缺点：未发现

日本晴+火焰放射或其他火系招数

推荐使用者：大多数火系

作用：得到心数，增加激动指数。

优点：大众化的组合。

缺点：放日本晴的时候激动指数会扣低一颗。

弥补缺点：在放晴天之前先放其他的天气

求雨+水光线或其他水系招数

推荐使用者：大多数水系

作用：得到心数，增加激动指数，打乱顺序。

优点：大众化的组合。

缺点：放求雨的时候激动指数会扣低一颗。

弥补缺点：在放雨天之前先放其他的天气

睡觉+梦话

推荐使用者：卡比 噪音王

作用：得到心数，增加激动指数，威吓。

优点：梦话的威吓效果。

缺点：未发现

弥补缺点：未发现

成长+种子机枪

推荐使用者：大多数草系

作用：得到心数，威吓，增加激动指数。

优点：得到特殊的小星星。

缺点：未发现

弥补缺点：无

冰雹+细雪或其他冰系招数

推荐使用者：大多数冰系

作用：得到心数，增加激动指数。

优点：细雪是标准的四心技能，冰雹有威吓效果。

缺点：未发现

弥补缺点：无

沙尘暴+拨沙或其他地面、岩石系招数

推荐使用者：大多数岩石，地面系

作用：得到心数，威吓，增加激动指数。

优点：拨沙可以减少激动指数。

缺点：未发现

弥补缺点：无

地震+地级变化或者其他地面系绝招

推荐使用者：大多数地面系。

作用：得到心数，增加激动指数，威吓

优点：地震必定威吓，不管另一个组合是什么。

缺点：心数太少
弥补缺点：大大使用威吓的技巧。



求雨+闪电
推荐使用者：宝石海星，天气小子。
作用：得到心数，增加激动指数，威吓。
优点：属性出色的技能并不会减少激动指数。
缺点：无
弥补缺点：无

潜水+冲浪
推荐使用者：大部分水系
作用：加心数，防威吓
优点：潜水后不怕威吓
缺点：冲浪需要抓住时机，不然可能没有心数
弥补缺点：未发现

剑舞+连续切或者其他招数（虫系或者其他）
推荐使用者：音速蝉，杀手兔
作用：得到心数，特殊的小星星，增加激动指数
优点：特殊的小星星，连续切吸引裁判，不让对手增加激动指数。
缺点：无
弥补缺点：无

冷冻拳+火焰拳 火焰拳+雷电拳 冷冻拳+雷电拳
推荐使用者：佳雷木 艾比郎。
作用：得到心数，增加激动指数。
优点：标准的4心技能，属性出色，容易引人注目。
缺点：怕威吓。
弥补缺点：无

瞪眼+撞击或者其他招数（正常系招数或者其他）
推荐使用者：大多数口袋妖怪。
作用：得到心数，增加激动指数。
优点：瞪眼是4心技能。
缺点：属性搭配不合理
弥补缺点：无

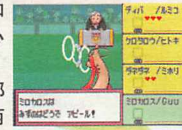
心眼/锁定+电磁炮或者其他招数（命中率低的）
推荐使用者：磁怪
作用：得到心数，增加激动指数
优点：不让对手引人注目，电磁炮容易激动。
缺点：怕威吓。
弥补缺点：无



那么在比赛中有什么实用的技巧吗？

根据选美比赛的特定规则，其实有不少漏洞可以钻的,下面我们举例说明。

1、比赛中当你发出与参加的比赛相适应的招数时，在场观众会激动，会给你增加一个心数。不要小看这个心数,五轮总结下来就是五颗，在一些残酷的消耗战中（大部分招数都是销心得），这一两个心就有可能帮助你赢得比赛。不过我们更关心的是，当你发出的招式刚好使观众激动指数到达了满心，则你得到的不只是1颗心，而是整整6颗！所以如何得到最后一颗心才是关键。当然在应用这种方法时，要小心后面的对手给你干扰战术，往往会弄得你得不偿失，所以当你发现自己在队伍最开头时，一定要使用这一招，既保证你得到了额外的心数，又不会让对手给你打击。



2、如果你发现自己拿不到观众的激动指数，而是被对手拿到了，没关系，还有补救的机会，刚才介绍的干扰战术派上用场了。用它把对手得到的心数全部打回去，拉进你们的差距。总之如果你排在第一、二位要出防干扰的招式，或让后面紧张的招式(防干扰招虽然心数少，但可以防止被对手干扰，变成黑心；让后面紧张的招式除了S/L大法以外并不推荐，因为成功率太低）绝对不要用干扰招术，因为那样收不到实效;如果排在第三位时可以考虑增心多的招式，第四位时要视情况而定，如果对方多你太多心数的话，建议用干扰战术，如果差距不是很大的话，就用增心多的招，拉大差距。

3、注意红体字。有时候在你的招数表上出现红体字，这表明你在该局使用此招会显示组合好，会有额外的心数加成，如果再加上观众的激动指数，很有可能会冲上十颗心！但别要高兴太早，如果你在第一位使用的话，除了你的对手不使用干扰，否责你可能会死得很惨。所以当出现红字时不要急于选择，现观察一下环境，如果差距不大的话还是老老实实的发招，如果差距很大的话……没办法了，破釜沉舟吧。



如何得到5色头巾，它们有什么作用？



让一只PM的五项指标中的一项升到满值，然后去卡伊市怪兽俱乐部和老爷爷对话就能得到得到提升该值的手巾，具体种类和作用为：

☆红手巾（出色度满值）：持有后参加比赛会会比平时显得出色
☆蓝手巾（美丽度满值）：持有后参加比赛会会比平时显得美丽
☆粉手巾（可爱度满值）：持有后参加比赛会会比平时显得可爱
☆绿手巾（聪明度满值）：持有后参加比赛会会比平时显得聪明
☆黄手巾（坚强度满值）：持有后参加比赛会会比平时显得坚强

我选美已经获得高级大赛的第一了，但是画家还是不给精灵画像？



要取得画像除了通获得最高级别的比赛的第一名外，所得的心数还要超过12颗（达13或者以上），画师才会为你的pm画像。而且还有个先决条件，就是在参加比赛之前要先去美术馆和守在楼梯门口的老人讲话才行。之后画会被挂在阿田的美术馆内，如果5个类别比赛都获得了画像，美术馆馆长会给你一个雕塑作为感谢，同时训练卡上会增加一颗星。

神兽可以参加选美大赛吗？



可以，不但神兽允许参加，交换得来的以及获得大赛胜利的精灵也可以参加。不过选美比赛的成绩与精灵或者招式的强弱没有直接的关系，也就是说神兽在选美中并没有特别的优势，获胜的关键还是在于5项属性的培养。

那么如何制作糖果？



到选美场玩摇糖的游戏，可以和游戏中的人物玩，也可以联机和朋友一起玩。当指针指到主角名字（红色地方）的瞬间按一下A键，越准确则做出的糖果的质量越高。

“糖果名人”有什么特别之处？

制作糖果的名人不是一直都在的，只要收看到电视的报道再去选美场才能找到他，他能够帮你制作等级为50~60的糖果。

如何遇到树果名人？



能否遇到树果摇糖名人并制作出高质量的糖果可是选美比赛获胜的关键！想要遇到他嘛——首先，运气是必要的。遇到名人的前提就是电视里面出现新闻说某某…阿田市(出现这字眼就ok了)。马上就去阿田市的选美会馆，就会看到如下图的情景：



那么和他一起摇糖吧！技术好的就和他一起摇，不怎么样的让他一个人摇就可以了，结果如下：

吃这些糖的话，还没吃饱五项能力就已经爆满了，想要一只宠赢得五项冠军 这可是必要的哦！

如何做出颜色较纯的怪兽盒（加单能力方面的）？

做出颜色较纯的怪兽盒主要还是取决于所用果实的类型，和制作的过程无关。

绿宝石中果实的作用较前几作有什么变化吗？



绿宝石中的部分果实将具有一定的“副作用”，具体情况为：

21号果实：增加5点亲密度，减去10点HP努力值？
22号果实：增加5点亲密度，减去10点攻击努力值
23号果实：增加5点亲密度，减去10点防御努力值
24号果实：增加5点亲密度，减去10点特攻努力值
25号果实：增加5点亲密度，减去10点特防努力值
26号果实：增加5点亲密度，减去10点速度努力值

红宝石中那三个选美的场馆在绿宝石中变成了什么？

三个场馆都变成了战斗模式，只是规则有所不同：
卡伊市：6只30级的怪兽，选3只战斗，连续胜利3次即算完成，胜利后给万能恢复
西达镇：自己选择3只怪兽，3回合内决胜负，连续胜利3次即算完成，胜利后给伤药（恢复200的那种）
自己选择3只怪兽，战斗时系统随机使用自己4招中的一招攻击，连续胜利3次即算完成，胜利后给尼斯道球（怪兽越弱越易抓到）。

DP选美大赛中“ダンス”舞蹈评审的规则是什么？

舞蹈是本作选美评定新增加的规则，四只怪兽会由训练师控制轮流表演舞蹈动作，其中一只在前面领舞，其他的三只作为伴舞（有点象DDR跳舞机）——当自己是伴舞怪兽时，就需要记住领舞怪兽的动作及时间点（下方会提示），在自己跳的时候按照对方的动作来点击下屏上的按钮（上下左右）来进行表演；而如果自己是领舞怪兽就要来点阴招了，必须想办法跳出不易被对方模仿出来的舞蹈才能够有效地牵制住自己的选美对手。

参加战斗塔比赛有什么条件？

首先，神兽不能参加；其次，按赛场的等级不同，精灵级别分别不能超过50、100级（可以等于50或100)；再次，携带物品的数量受到限制,尤其是打到35场后,若身上携带物品满了时,小姐会不让你进入。此外，交换得到的精灵可以参加，但不能携带邮件等通讯用或者受通讯限制的物品（如神秘果）。

如何顺利通过绿宝石的战斗边界？

这里简单谈一下7个设施的规则和技巧：

战斗蛇道

规则：平时及战斗中无法使用道具。

技巧：最简单的一个设施。只要带个队医去基本就没什么问题了，关键就是解决异常状态。

战斗道馆

规则：战斗3回合，而后不分胜负开始评分，评分标准分为心（你选择攻击技巧的回合数）、技（战斗的技巧）、体（评分时体力所剩百分比）。

技巧：推荐高速催眠大法，使用一只高速八大蝴，上场后立刻催眠，对手好歹也会睡2回合，就算它第三回合醒来，马上保护，对手死活也是伤不了我们的HP,最后的评比对手只有可能在心上获胜，而我们靠大比分胜出。

战斗金字塔

规则：PM不能携带道具进入。塔内视野有限，战斗胜利后可以扩大视野。塔内有道具可以拣，有拾荒特性的PM也可以获得道具。塔内战斗中可以使用道具（包括BOSS战）。

技巧：黑暗的环境是麻烦的事情，不过更麻烦的是野生精灵经常让你陷入异常状态，带只恶臭特性的如臭泥将使得野生精灵很少来找麻烦。多跟训练员战斗，胜利后对话，如果其中有箭头就按箭头方向走,虽然打野生精灵也能扩大视野,但是那更多是在浪费PP。带只医疗型精灵也会使难度降低。

战斗工厂

规则：开始的时候会提供给你6只PM，配招及能力和携带道具无法改变。从中挑选3只进行战斗，战胜对手后可以挑一只对手的PM来交换自己手里的PM进行后面的比赛。

技巧：运气的成分占很大比重，如果开始挑不到好的PM将会很不利于战斗，尽量在3到4场战斗后把战术搭配起来，不要盲目的换高种族值的PM，效果不一定就比低种族PM间打配合来得好。总的来说这是个考验真正对口袋对战了解程度及实力的地方。

战斗淘汰赛

规则：进行战斗前可以知道对方的PM种类，从携带的3只PM里选择2只进行战斗。

技巧：推荐带3只强攻PM去，这样能丰富打击面。



战斗塔

规则：和前作一样，带3只PM进行无休止的战斗。

技巧：这个没什么可说，纯粹考验玩家实力了。

战斗宫殿

规则：战斗中只能控制出招或换人，不能控制出什么技巧，而且PM时常不出招。

技巧：强力建议大家带全攻技巧的PM去，但是别带自虐型（例如自爆）的技巧，否则……

绿宝石版如何收“徒弟”？

网上广泛流传着绿宝石版收“徒弟”的传说，不少人以为进入战斗塔后随便选择一个队友就算是收到了徒弟，其实不然，因为这个队友是随机的，而且他不会听从你的指挥（即你无法作为“师傅”而教导他/她）。正确的方法是：

1、进入战斗塔后，来到战斗边界的BATTLE战场（就是类似以前的战斗塔的那个），先和左边的一个女孩(也有可能是小男孩，和你的性别或者ID有关)说话，回答“是”。之后她便会离开。

2、到第三个柜台选择参加对战。他会问你选LV50还是你队伍中最高级的级数战斗，选择相应的精灵后进入房间。

3、进入后找到那位女孩子，并邀请她和你一起战斗。

4、然后你们2个会被带到战斗场，接下来,你就可以和你的弟子一起战斗了！

战斗边界可以用PB换道具,具体情况如何？



在战斗边界里,每打完任意一个对战平台都会得到1个或者多个PB,可以到最大的红色屋顶建筑物里用它换各种道具和玩偶，还可以用来学习招式,具体为：

物品有：

BP数	换取物品		
128	乘龙玩偶	128	卡比兽玩偶
256	妙蛙花玩偶	256	喷火龙玩偶
256	水箭龟玩偶	16	可爱宣传画
32	嘴唇	32	迷唇妹玩偶
48	波可比玩偶	48	喵喵玩偶
48	皮皮玩偶	48	百变怪玩偶
80	火球数玩偶	80	菊草叶玩偶
80	小巨鄂玩偶	1	6种值上升中的一种
48	剩饭	48	白羽毛
48	先制之爪	48	精神花
64	光粉	64	专爱头巾
64	王者之印	64	气息头巾
64	焦点镜片		

学招有：

生蛋 16BP	地球上投 24BP
食梦 24BP	百万拳击 24BP
百万飞腿 48BP	压制 48BP
岩崩 48BP	反击 48BP
电磁波 48BP	剑之舞 48BP
变圆 16BP	鼾声 24BP
撒泥 24BP	高速星星 24BP
冻结之风 24BP	忍耐 48BP
自我暗示 48BP	冰冻拳 48BP
闪电拳 48BP	火焰拳 48BP

战斗边界（バトルフロンティア）获得金银徽章的条件是什么？

全奖章取得条件为：



1、战斗塔（バトルタワ-）选择最左边的入口进入,进行1对1的战斗（50等级或任意等级皆可，下同），7战为一轮，34连胜后（第5轮末）挑战BOSS，使用PM为胡地、炎帝、卡比兽，打赢后获得银质Ability奖章，69连胜后（第10轮末）再次挑战，使用PM雷公、卡比兽、拉帝欧斯，打赢后获得金质Ability奖章。

2、战斗圆顶（バトルド-ム）1对1的战斗，4战为一轮，19连胜后（第5轮决赛）挑战BOSS，使用PM为巨沼怪、暴蝾螈、喷火龙中的两只，打赢后获得银质Tactics奖章，39连胜后（第10轮决赛）再次挑战，使用PM巨沼怪、拉帝亚斯、巨金怪中的两只，打赢后获得金质Tactics奖章。

3、战斗宫殿（バトルパレス）1对1的战斗，7战为一轮，20连胜后（第3轮末）挑战BOSS，使用PM为叉字蝠、请假王、乘龙，打赢后获得银质Spirit奖章，41连胜后（第6轮末）再次挑战，使用PM风速犬、请假王、水君，打赢后获得金质Spirit奖章。

4、战斗道场（バトルアリ-ナ）7战为一轮，27连胜后（第4轮末）挑战BOSS，使用PM赫拉克罗斯、月精灵、脱壳忍者，打赢后获得银质Guts奖章，55连胜后（第8轮末）再次挑战，使用PM月精灵、耿鬼、斗笠菇，打赢后获得金质Guts奖章。

5、战斗工厂（バトルファクトリ-）1对1的战斗，7战为一轮，20连胜后（第3轮末）挑战BOSS，使用PM随机，打赢后获得银质Knowledge奖章，41连胜后（第6轮末）再次挑战，使用PM随机，打赢后获得金质Knowledge奖章。

6、战斗管道（バトルチュ-ブ）7个房间为一轮，连过28关挑战BOSS，使用PM饭匙蛇、美纳斯、壶壶，打赢后获得银质Luck奖章，连过140关后再次挑战，使用PM饭匙蛇、暴鲤龙、大钢蛇，打赢后获得金质Luck奖章。

注：房间一共有7种，不同的情况累计的关数是不同的,比如说一个训练师站在旁边无战斗，则算3关。

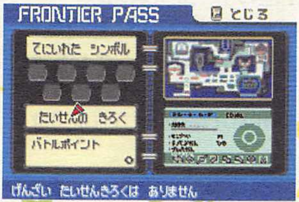
7、战斗金字塔（バトルアドベンチャ-）连过7层为登顶一次，连续3次登顶，挑战BOSS(在本该无战斗的金字塔顶)，使用PM为雷吉洛克、雷吉艾斯、雷吉斯奇鲁（三神柱），打赢后获得银质Brave奖章，10次登顶后再次挑战，使用PM急冻鸟、闪电鸟、火焰鸟，打赢后获得金质Brave奖章。

我在战斗边界以及取得了连续的胜利，但为何始终没有遇到boss，无法得到徽章？



因为你选择了非单人的作战,这样是不会遇见boss的。例如在战斗塔里面有四个柜台，第一个是1对1，第二个是2对2，第三个是4人战，第四个是连线作战，只有在第一个柜台即1VS1的战斗中获得5轮连胜才会遇见boss，从而获得徽章。

每轮战斗胜利出来后都会问我要不要记录，但似乎选择“是”与“否”并没有差别？



这个不是记录战斗获胜的次数或者保存进度的。战斗获胜的次数和进度由系统自动保存，这个选择项是用来记录你最后一场战斗的经过，如果选择“是”，则可以在训练卡上查看刚才最后一场作战的全过程。

绿宝石战斗边疆的几个徽章分别怎么拿？

战斗都市7枚徽章取得条件和场主资料如下：

战斗竞技场场主：
1：连续挑战20名训练师 大水怪，喷火龙，血翼飞龙



2：连续挑战40名训练师 大水怪，红水都，钢铁螃蟹
战斗管管主：
1：连过28间房 哈奇蛇，美女蛇，壶壶龟
2：连过140间房 哈奇蛇，暴鲤龙，大钢蛇
战斗金字塔塔主：
1：连过21层 三马桶
2：连过70层 三圣鸟
战斗工厂厂主：
1：连打21人 随机
2：连打42人 随机
战斗道观观主：
1：连打27人 大力士甲虫，夜精灵，鬼蝉
2：连打56人 夜精灵，耿鬼，蘑菇龙
战斗塔塔主：
1：连打35人 胡地，炎帝，卡比兽
2：连打70人 雷公，卡比兽，蓝水都
战斗宫殿宫主：
1：连打21人 叉字蝠，大猩猩，乘龙
2：连打42人 风速狗，大猩猩，水君



能否介绍火叶中的战斗塔?

战斗塔共4F,敌人的宠物每次都一样,级数根据你身上最高级的宠而决定,打完后好像都没有奖励什么,另外,即使你的PM只有5级,对方也是用进化过的PM…

1F：拉达
怒之门牙（いかりのまえば）普 – 90% 10（敌HP减半，但不会减为0）
必杀门牙（ひっさつまえば） 普 80 90% 15（20%机率敌害怕）
追击 (おいうち) 恶 40 100 20 (敌交换妖怪时仍能击中且威力倍增)
电光石火(でんこうせつか) 普通 40 100 30 (必定先出)
大嘴蝠：
影子球(シャドーボール)幽灵80 100 15 (30%机率敌特防降二级)
真空斩(エアカッター) 飞行 55 95 25 (容易命中要害)
怪异光(あやしいひかり) 幽灵 — 100 10 (敌混乱)
齿突(かみつく) 恶 60 100 25 (30%机率敌害怕)
2F：嘎拉嘎拉
骨头回旋镖(ホネブーメラン) 地面 50 90 10 (2次连续攻击)
舍身一击(すてみタックル) 普通 120 100 15 (敌所受伤害的1/4会反弹给自己)
头突(ずつき) 普通 70 100 15 (30%机率敌害怕)
叫声(なきごえ) 普通 — 95 40 (敌攻击降一级，二体攻击)
呆河马
哈欠(あくび) 普通 — 100 10 (次回合开始时敌睡眠)
精神干扰(サイコキネシス) 超能 90 100 10 (10%机率敌特防降一级)
着迷(メロメロ) 普通 — 100 15 (敌人是异性时才能使用，50%机率敌攻击Miss，无性妖怪不能使用该技能，也不会受该技能影响)
超级健忘(ドわすれ) 超能 — —— 20 (自己特防升二级)
3F：火爆猴
十字切(クロスチョップ) 格斗 100 80 5 (容易命中要害)
地球投(ちきゅうなげ) 格斗 — 100 20 (敌损失HP等于自己的等级)
讨厌的声音(いやなおと) 普通— 85 40 (敌防御降二级)
过肩摔(けたぐり) 格斗 — 100 20 (威力随着对方体重增加而增大)
末入蛾：
精神干扰(サイコキネシス) 超能90 100 10 (10%机率敌特防降一级)
泥爆弹(ヘドロばくだん) 毒 90 100 10 (30%机率敌中毒)
超音波(ちょうおんぱ) 普通— 55 20 (敌混乱)
麻痹粉(しびれごな) 草 — 75 15 (敌麻痹)
嘟嘟利：
三角攻击(トライアタック) 普通 80100 10 (20%机率敌陷入烧伤、麻痹、冰冻状态之一)
钻孔啄(ドリルくちばし) 飞行 80 100 20 (无特效)

报恩(おんがえし) 普通 — 100 20 (威力随着亲密度提高而增大)
睡眠(ねむる) 超能 —— 10 (自己HP全回复并解除中毒、烧伤、麻痹三种状态，但会睡眠二回合)
4F：穿山王：
地震(じしん) 地面 100 100 10 (能打中遁地的敌人且威力倍增，全体攻击)
切裂(きりさく) 普通 70 100 20 (容易命中要害)
扔沙(すなかけ) 地面 — 100 30 (敌命中率降一级)
沙尘暴(すなあらし) 岩 — — 10 (使用后5回合，每回合开始前双方各损失HP最大值的1/16，对地、岩、钢系怪兽无效)
阿柏怪：
泥爆弹(ヘドロばくだん) 毒 90 100 10 (30%机率敌中毒)
齿突(かみつく) 恶 60 100 25 (30%机率敌害怕)
钢之尾(アイアンテール) 钢 100 75 15 (30%机率敌防御降一级)
讨厌的声音(いやなおと) 普通 — 85 40 (敌防御降二级)
5F：到达后有人恭喜你获胜。

战斗塔敌手精灵的等级全部为你队伍中精灵的最高等级，一楼还有个记录牌，记录你打完5层所用的分钟数（据说与名片卡的星数有关）。
战斗塔不同于战斗边界,只是一个小设施,不要混淆了。

这是什么建筑？



和火叶类似的战斗塔，里面有两层，每一层中走的路线不同，就会出现单打或是双打的不同。



第一层：女孩用海鸥，水蛛怪、泥奇怪；男孩用针鼠,木果兽、穿山鼠



第二层：女孩用小海豹、弹弹怪、皮皮犬；男孩用电光怪、螃蟹小兵、古生兽全部战斗完成后就可以回接待处了。这个是计时的，所以你干掉对手的速度越快越好。那个向上的箭头和方块的东西就是干扰你的,不小心踩上的话就要跳两下，会浪费不少时间。加油吧。

绿宝石版的专爱头巾、光粉在哪里拿？



两个都在战斗边疆用BP交换,同样的道理还有许多特殊的道具都可以在这里交换得到。

除了用GBA和DP连机外，还有什么办法进行口袋对战？

目前有BOT，NB，PBO等三种网上对战平台
BOT是基于mIRC的一个聊天室,能提供模拟PokemonGBA对战的功能。这个平台比较少人用了，想试试的朋友可以参考这个地址的内容：http://www.pmgba.com/dispbbs.asp?BoardID=70&replyID=56190&id=56190&skin=0
Netbattle（简称NB）是当今流行的口袋网络对战平台，支持宝石、金银水晶、红黄蓝绿系列口袋妖怪的对战，操作简单，功能强大。由于是英文界面，需要使用者拥有一定的英文基础。
NetBattle下载地址：http://www.tvsian.com/netbattle/download.htm
必需支持软件Microsoft Applocale下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/25010.htm
NB的教程可以参考http://www.pmgba.com/dispbbs.asp?boardID=70&ID=293289&page=1的内容，相当

详细。

PBO的全称是Pokemon Battle Online（口袋妖怪在线对战），这个是中文界面的对战平台，下载和教学地址：http://www.cngba.com/thread-16619161-1-1.html。

NB、BOT和PBO的对战和GBA/DNS完全一样吗？

从大的方面而言，是没有区别的，但是在某些小细节上，有一些不同。

BOT里面有很多作者的恶搞因素，第一，有诅咒快乐，洪柱激流鲤鱼王等一些在正常游戏中不可能存在的PM，第二，在BOT里不存在不合法技能，比如RS钢鸟的尖嘴+吹飞在BOT里是可以共存的，第三，最恶搞的是随机PM随机对战，在这个模式里，所有的技能都是随机的，所以要是在这种战斗里看到会火炎放射的水箭龟也不要感到意外。

NB里和GBA的不同都是技能方面的，比如莽撞可以攻击到鬼系，戏法可以穿替身，冰雹中暴风雪必中（NB的作者很有预见力）等等。

PBO目前还不完善，但是已经可以正常对战了，目前和NDS存在的区别有，投掷技能还没设置好，喋喋不休的必定造成混乱（NDS中这个技能的混乱几率取决于玩家的嗓门大小），战斗结束时存在鞭尸BUG（该PM已经没HP了，但是还是继续被攻击……）

BOT、NB和PBO之间相比，BOT最大的优势是可以4人双打对战，NB是目前最成熟的，毕竟BOT指令太烦琐。PBO的优势是中文的，虽然目前还不完善，但是咱就支持国产货，而且是目前唯一支持DP对战的系统。

为什么用NB的时候无法保存战报？

NB是英文系统的，保存战报的途径不能有任何的中文字，包括文件夹也要是英文的。

经常听到什么PM被禁止使用的，到底有多少PM被禁止使用？

本人的意见是，私人对战可以自己决定什么PM不准使用，如果双方都没有意见，其实根本没必要禁止什么PM，使用6只超神兽也没什么大不了的。但是，如果是正规的比赛，请遵守特定比赛的规则，目前NB比赛一般会使用的规则包括：一级神兽禁止：超梦，梦幻，古拉顿，海皇牙，天空龙，凤凰，路基亚，雪拉比，迪欧西斯，许愿星；过分破坏平衡的PM禁止：心珠/冥想二水都，使用剑舞的赫拉克罗斯，使用龙之舞/诅咒的巨甲，使用诅咒的卡比，剑舞带骨头棒的嘎拉嘎拉，使用鼓掌的果然翁，使用冥想的三神兽（雷皇/水君/炎帝），使用诅咒的三神柱，使用诅咒的奶牛有时也被禁止,陷阱特性三地鼠，卡比的替身+气合，瑜珈猴的替身+气合+起死回生也比较容易被禁，其实规则的制定和该比赛的组织者有很大的关系。

PBO目前没有成熟的规则，目前只规定了种族值560以上的PM最好不要使用。

NB经常看到一些奇怪的招数，比如卡比兽的自爆，血翼飞龙的许愿，这些招数是怎么回事？

这些技能分2种,一种是联动技能,一种是礼物技能。

联动技能就是和别的口袋游戏进行联机而得到的技能，比如卡比的自爆就是在NGC游戏POKEMON XD里学到的；礼物技能是日本的任天堂公司或者纽约的POKEMON中心在某些节日或者或者某些活动中发放的特殊PM，拥有正常游戏中学不到特殊招数；许愿的宝贝龙是2003年4月25日～5月18日日本任天堂活动发放的礼物蛋，这种技能在中国估计很少有人能用正常途径得到，但是在NB中可以直接使用。

什么是在线宠物系统，如何玩在线宠物系统？

在线宠物系统是指能够在网上培养493只口袋妖怪的“准网络游戏”，该宠物系统的网址是：http://www.pmgba.com/pm_petcenter.asp，进入前首先请先注册一个论坛的ID，然后发表或者跟贴达数10贴，当ID的论坛币大于等于200后，你就可以点击图标“PMGBA宠物1.0”进入插件，然后点“宠物大厅”后进入商店购买你的第一只宠物，开始你成为神气宝贝大师的梦想。



请介绍一下NB上的对战条款？

Sleep Clause	睡眠条款	只能通过主动手段催眠对方一只
Freeze Clause	冰冻条款	自己只有1只精灵被对方冰冻
Self-KO Clause	自杀条款	最后1：1时候用同旅/大爆炸而导致0：0的时候该方失败
Apply PP ups	PP最大	PP升到最大值
Stadium Mode	竞技场	每人只上3只精灵（一般情况下不选）
Challenge Cup	挑战杯	随机战，精灵、道具、技巧等全部随机选取（一般情况下不选）
Level Balance	等级平衡	使用的精灵会被强制变为不同的等级,一般来说越强的精灵等级越低
Battle Timeout	时间限制	某方5分钟不行动时判负
Unrated	不记录战绩	
Show Enemy HP	显示对方HP (一般情况下不选)	
Disallow Spectators	禁止观战	



在NB中经常看到一些奇怪的词语，uber，UU，GG，GL，CB等等，是什么意思？



UBER一般是禁止使用的PM，比如所有的一级神兽都是UBER，在某些服务器里，果然翁也是UBER

UU是Unusually Used，"不经常使用"的意思，一般是比较弱或者比较难用的PM。种族值低的PM不一定是UU，比如三地鼠。种族高的PM也不一定不是UU，比如风速狗（能力很不错，可惜招数贫乏）；GG是对战结束后，和对手打招呼，Good Game的意思；GL=GOOD LUCK（好运）BL=BorderLine，UU里太强、OU里又排不上号的PM-这两个词在NB里的意思别误会了；OU=OverUsed 和UU相反，就是经常使用的PM，一般能力较高，或者有独到之处；CB=Choice Band，道具专爱头巾，物理攻击力1.5倍，只能使用出场后第一次使用的技能的东西。

在线宠物系统包括那些设施？

宠物商店：初次购买宠物的地方，一共有8种可供选择；

宠物资料柜台：论坛币和宠物插件中使用的口袋元交换的地方，也是PM赠予系统开放关闭的地方，

宠物事物所：事物所可以进行很多操作，如为改PM改个个性化的名字，赠送自己的PM给伙伴，并且在发贴时ID显示自己的PM的操作都在此完成，

兑奖处：用参加论坛活动的激活码换取奖品的地方；

PC中心：复活,治疗,恢复异常状态都在此可以免费完成，不过每次要间隔20分钟才能再次使用。出售自己不需要的PM也是在这里；

宠物数据：查看自己PM的状态，个体，努力等，并可以查看自己的道具列表；

宠物孤儿院：用来领养别人不要的宠物（初期资金不足可以考虑）；

球柜台：卖球的地方；

道具柜台：有不同的恢复道具及消耗品,船票（用途：去11点）；

贵重品柜台：卖各种进化石头或进化道具；

10大明星：当前论坛等级最高的10只PM列表；

所有宠物：可以看到全论坛宠物的排名情况；

所有训练员：训练员是由积分制来排名的，并依据积分给予一定的等级评定，目前最高的是S级训练师；

宠物交易所：可以看到目前的交易PM列表，需要的PM可以去那里看看，偶尔能遇到非常稀有的PM

低价出售也不一定呢；

宠物冒险大陆：会依据PM的等级来决定不同的地图,分为100DOWN和100UP，2副地图出现的PM是不同的，相对来说当然是100UP地图更好，全部390（386+4只新精灵！！）只PM都会有出现,在地图上遇到的PM都是野生的，供大家练级和练努力，也可以收复他们成为自己的PM。

捕捉PM有什么技巧？

以下的PM暂时需要大师球才能捕捉(未进化形态)：

9个主角，所有神兽，伊布，大葱鸭，大岩蛇，吉利蛋，蔓藤怪，袋龙，肯泰罗，飞天螳螂，迷唇妹,布比火龙，电击小子，大甲，乘龙，百变怪,3D龙，化石盔，菊石兽，化石翼龙，迷你龙，长尾怪手，暗乌鸦，梦妖，千针豚，赫拉克罗斯，信使鸟,巨翅飞鱼,钢鸟（捕获度改回来了），惊角鹿，画画狗，大奶罐,幼甲兽，地狱超人，伪装花，日神石，月神石，触手百合，太古羽虫，天气小子，风铃，灾兽，化石鱼，宝贝龙，铁哑铃。

其它非进化型PM都可以用商店里的球捕捉到。

以下PM可以考虑在条件允许时直接捕捉进化型：卡蒂狗，帕鲁蛙，丑鲤鱼。因为它们进化形态的捕获度都不低（风速狗为90，另外3只为60），且进化都需要成本。

捕获公式：捕捉率＝（最大HP×3－当前HP×2)÷（最大HP×3）×精灵捕获率×精灵球修正×精灵状态÷255×2÷3

精灵球修正：怪兽球/友谊球： 精灵球修正＝1.0；超级球/狩猎球：精灵球修正＝1.5；超高级球：精灵球修正=2.0；大师球：无限大。精灵捕获率可以参照资料，但当其≤45时基本可以按0算了……在捕获稀有PM之前最好是先算一下，否则有亏本的危险。

个体值、努力值有什么用？怎样练努力值？

一只宠的非HP能力为（种族×2+个体+努力÷4）×等级÷100+5。种族值是天生的,不能改变,所以对于一只PM,个体与努力就显得至关重要。

在遇到一只PM时，它的个体就是定下来的。战斗界面里的那些“非常不错哦”之类就是对该项个体值的评价。一般个体达到130以上并符合该PM种族能力的分配（胡地攻击种族31便为不符合）就可以算极品了。天然的140+个体更是稀少。

努力相对种族和个体要自由许多，因为可以靠自己的主观意向来决定。下面列出一些主要的练努力PM：

攻击：喇叭芽（森林，出现率较高）

速度：超音蝠（火山，出现率高）/鲤鱼王（水上都市，出现率高）

防御：铁甲犀牛（红岩谷，出现率高）

特攻：加特攻PM出现率较低，建议在森林练

特防：战斗基地加特防PM出现率较其它地方高，但还是较低，需要耐心

什么是“11地点”？

11地点需要购买“船票”才可以到达，“船票”可以在道具店购买。11地点可以捕捉到一些其它地方没有的PM。提示：在11地点战斗完毕等待一分钟，点寻找怪物，你会发现自己还在11地点,但这次就不用花船票钱了。



加入组织有什么用？如何建立？

组织分正派,中立派和反派。正派的道具价格是原来的9/10,但是其它物品的价格是原来的1005/1000。反派的精灵球价格是原来的9/10，但是其它物品的价格是原来的1005/1000。中立派的贵重道具价格是原来的9/10，但是其它物品的价格是原来的1005/1000。另外，正派的PC时间缩短为15分钟，反派的则加长到25分钟……

建立组织需要帖子数>5000，另外需要交纳10000论坛B。



口袋妖怪网（PMGBA）简介

【网站简介】



口袋妖怪网(www.pmgba.com)成立于2003年2月22日，现有注册会员30万人，日均注册人数182人，是国内集口袋妖怪杂志、攻略、秘籍、战术、金手指，宠物小精灵TV、影视、漫画，神奇宝贝绘画、文学、周边产品等全面研究的口袋专题游戏网站。长期以来，PMGBA在众多版主和会员的热情支持下，致力于口袋方方面面的研究，尽最大努力使国内的口袋迷能够在第一时间掌握游戏攻关要诀、全面了解有关口袋妖怪的一切。论坛还开发口妖怪网络游戏——口袋妖怪在线宠物系统（http://www.pmgba.com/PM_petcenter.asp），全套系统包括宠物大厅、宠物商店、宠物银行、宠物资料柜台和事物所、PC中心、作战大地图等6大部分，是一套集口袋妖怪培养、冒险、捕捉为一体的培养游戏，随着新作《口袋妖怪珍珠/钻石》的发行，还特别追加了全部的493种精灵和新奥地图。

【作者介绍】

皮卡秋：网站创始人、站长，本名林晓平，1973年10月出生于福建省泉州市，1996年毕业于厦门大学，现回家乡工作。个人爱好专题集邮、口袋妖怪周边尤其是电子玩具的收藏。本书特别邀请了塞尼亚斯、银翼奇术师、Terror、C.M.housja等国内资深口袋玩家前后花了一个多月的时间来编写和修订，特此向他们表示衷心的感谢！
作为《口袋迷》系列丛书之一，本次的《口袋迷的1001问》以大人气板块《口袋百问/千问》为基础，由浅入深，全面覆盖了口袋妖怪历史、游戏、战术、培养、周边等方方面面，可谓是一本“口袋妖怪大百科全书”。

口袋迷的1001问

口袋妖怪特训营!

2007



ISSN 1672-8866

16>

9 771672 886049

tanglangxia扫描制作

定价:18元

《掌机迷》《口袋迷》荣誉出品

口袋迷 POKéMON FAN